

**KAJIAN TENTANG BENTUK VISUAL ELEMEN INTERIOR  
PADA KAMAR AZHIMA *RESORT AND CONVENTION*  
DI BOYOLALI**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
guna mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S1)

Program Studi Desain Interior

Jurusan Desain



**SAPTO APRIANTO**

**NIM: 06150122**

**DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKATA**

**2019**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi

### KAJIAN TENTANG BENTUK VISUAL ELEMEN INTERIOR PADA KAMAR AZHIMA *RESORT AND CONVENTION* DI BOYOLALI

Disusun Oleh:

SAPTO APRIANTO

NIM. 06150122

Telah disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir untuk diujikan  
Surakarta, .....

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain

Dosen Pembimbing



**Dr. Ana Rosmiati, S.Pd, M.Hum**

NIP. 197705312005012002



**Drs. H.M. Arif Jati Purnomo, M.Sn.**

NIP. 196608241999031003



**HALAMAN PENGESAHAN**  
**KAJIAN TENTANG BENTUK VISUAL ELEMEN INTERIOR PADA**  
**KAMAR AZHIMA *RESORT AND CONVENTION***  
**DI BOYOLALI**

Oleh:

SAPTO APRIANTO

NIM. 06150122

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji

Pada tanggal, .....

**Tim Penguji**

Ketua Penguji : Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn. ....

Penguji Bidang I : Indarto.,S.Sn., M.Sn. ....

Pembimbing : Drs. H.M. Arif Jati Purnomo, M.Sn. ....

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Ds) pada Institut Seni Indonesia Surakarta.

Surakarta,

Institut Seni Indonesia Surakarta

Dekan Fakultas Seni Rupa dan  
Desain

**Joko Budiwiyanto,S.Sn.,M.A**

**NIP. 197111102003121001**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SAPTO APRIANTO

NIM : 06150122

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Skripsi berjudul:

**KAJIAN TENTANG BENTUK VISUAL ELEMEN INTERIOR PADA  
KAMAR AZHIMA RESORT AND CONVENTION DI BOYOLALI**

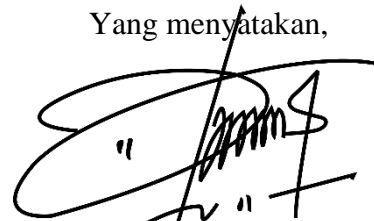
adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta,

Yang menyatakan,



**SAPTO APRIANTO**

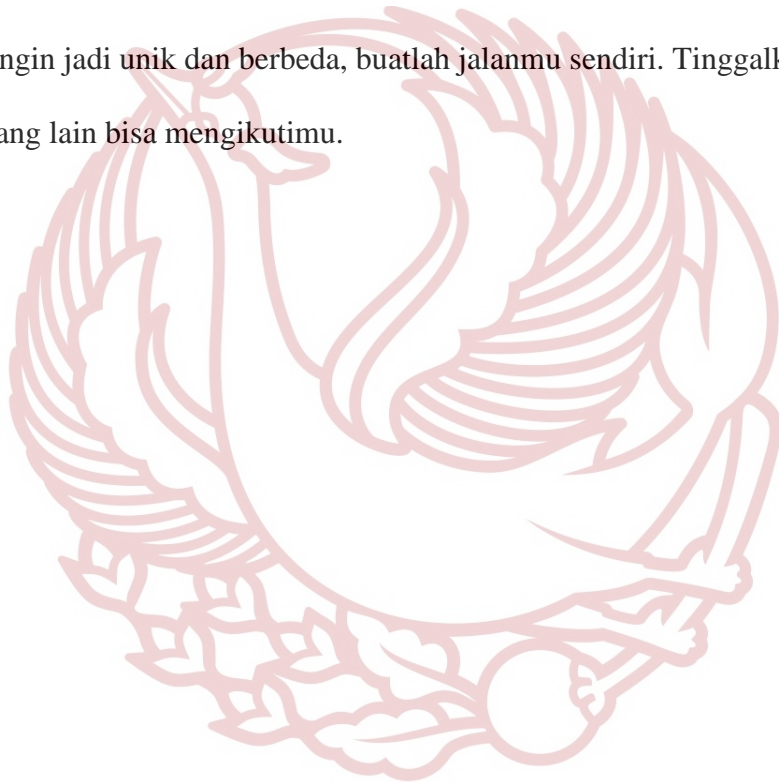
**NIM. 06150122**

## MOTTO

*"Jangan pergi mengikuti ke mana jalan akan berujung, buat jalanmu sendiri dan tinggalkan jejak"*

Pergi menyusuri jalan yang sudah jadi tak akan membuatmu istimewa. Semua orang juga bisa melakukannya.

Kalau ingin jadi unik dan berbeda, buatlah jalanmu sendiri. Tinggalkan pula jejak agar orang lain bisa mengikutimu.



## **ABSTRAK**

### **KAJIAN TENTANG BENTUK VISUAL ELEMEN INTERIOR PADA KAMAR AZHIMA *RESORT AND CONVENTION* DI BOYOLALI**

**(SAPTO APRIANTO, 2019)**

**Tugas Akhir Skripsi S-1 Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain,  
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.**

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk visual interior pada kamar *Azhima Resort and Convention* di Boyolali terkait dengan aspek desain. Dalam mengupas permasalahan tersebut menggunakan sebuah pendekatan estetika yang meminjam teori Monroe Beardsley, yaitu kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*) dan kesungguhan (*intensity*). Metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil yang diperoleh dalam penelitian adalah bangunan *Azhima Resort and Convention* terdiri dari kamar hotel, restoran dan gedung pertemuan. Bentuk denah simetris dan arah utara-selatan Restoran dan kamar *Azhima And Convention*, merupakan pengaruh konsep sumbu rumah Jawa dan sirkulasi arsitektur Barat. Masing-masing ruang memiliki dinding, lantai, dan langit-langit yang merupakan penegasan pada gubahan fisik bangunan. Bahan lantai, warna dan bentuk lantai yang berbeda menciptakan keragaman ruang. Pola dinding yang mengarah pada bentuk simetris dan warna yang berbeda menciptakan kesan keharmonisan dan menyatu dengan lantai. Pintu dan jendela digambarkan sesuai dengan tema pada tiap ruang selain mendukung fungsi utamanya sebagai sirkulasi dan pencahayaan. Langit-langit menggunakan warna-warna yang mampu membangkitkan mood dan semangat untuk berpikir. Warna terang yang memberi kesan luas. Perbedaan level yang lebih tinggi menciptakan keragaman bentuk dan keharmonisan ruang.

Kata kunci: estetika, elemen interior, hotel

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis yang berbentuk skripsi ini. Penyusunan Skripsi ini diajukan dalam rangka memenuhi syarat untuk meraih gelar Kesarjanaan S-1 Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

Penyusunan Skripsi ini tiada artinya tanpa jerih payah peran pembimbing yang sangat bersungguh-sungguh dalam membimbing dan meluangkan banyak waktu untuk penulis. Masukan dan saran selalu diberikan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan laporan ini dengan kelebihan dan kekurangannya.

Dalam penulisan skripsi ini, tentu banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun material. Sebagai rasa syukur dan terima kasih yang sedalam-dalamnya penulis sampaikan kepada:

1. Drs.H.M Arif Jati Purnomo, M.Sn, selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, motivasi, pengarahan dan petunjuk dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan semangat dan bimbingan sistem perkuliahan hingga terselesaikannya tugas akhir skripsi ini.
3. Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn selaku Penasehat Akademik
4. Dr.Ana Rosmiati,S.Pd.,M.Hum, selaku Ketua Jurusan Desain, terima kasih.



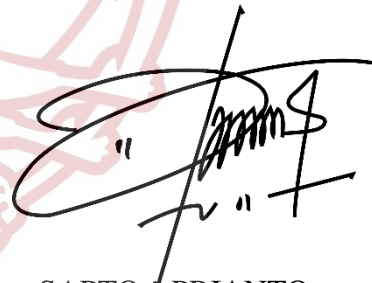
5. Joko Budiwiyanto,S.Sn.,M.A, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk membuat karya ini.
6. Dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan ilmu selama menempuh perkuliahan.
7. Kepada seluruh staf pegawai Fakultas Seni Rupa dan Desain Intitut Seni Indonesia Surakarta selam penulis mengikuti studi.
8. Keluarga besar penulis, ibu dan bapak serta kakak dan Adik tercinta yang selalu memberikan motivasi, penyemangat, dan selama proses penyusunan skripsi
9. Ucapan terima kasih buat teman-teman program studi desain interior angkatan 2006 yang telah memberikan dorongan semangat dan motivasi selama proses penyusunan tugas akhir skripsi ini.
10. Ucapan terima kasih buat Anik Krisnawati yang tidak henti-hentinya senantiasa membantu,motivasi,baik do'a,cinta dan sabar membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.
11. Ucapan terima kasih buat Keluarga besar Himadiska, yang selama ini menjadi tempat penulis belajar, berkreaitivitas dan bermasyarakat.
12. Ucapan terima kasih buat temen-temen penghuni ruang Ergonomi tempat untuk mengerjakan Tugas Akhir, yang telah memberikan semangat dan dukungannya.
13. Ucapan terima kasih buat partner kerja di Sayap Kiri Sablon Kaos, yang selalu membantu menyelesaikan Orderan tepat waktu selama penulis menyelesaikan penyusunan tugas akhir skripsi.

Atas segala bimbingan, bantuan, dorongan dan semangat dari semua pihak yang terlibat dalam karya penulisan ini, segala doa diberikan dan dipanjatkan penulis , semoga mendapatkan imbalan dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhir kata dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dan kekeliruan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang berguna untuk melengkapi penyusunan tugas akhir skripsi ini. Semoga tugas akhir skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.



Surakarta,

2019



SAPTO APRIANTO

## DAFTAR ISI

|                                       |     |
|---------------------------------------|-----|
| HALAMAN JUDUL                         |     |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....              | ii  |
| HALAMAN PENGESAHAN.....               | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN .....              | iv  |
| MOTTO .....                           | v   |
| ABSTRAK.....                          | vi  |
| KATA PENGANTAR .....                  | vii |
| DAFTAR ISI.....                       | x   |
| DAFTAR GAMBAR .....                   | xii |
| DAFTAR DIAGRAM.....                   | xv  |
| BAB I PENDAHULUAN .....               | 1   |
| A. Latar Belakang Penelitian.....     | 1   |
| B. Rumusan Masalah.....               | 6   |
| C. Tujuan Penelitian .....            | 6   |
| D. Manfaat Penelitian .....           | 6   |
| E. Tinjauan Pustaka.....              | 7   |
| F. Landasan Pemikiran.....            | 9   |
| G. Metodologi Penelitian.....         | 10  |
| BAB II TINJAUAN .....                 | 20  |
| A. DESAIN INTERIOR .....              | 20  |
| 1. Pengertian Desain .....            | 20  |
| 2. Pengertian Interior .....          | 20  |
| 3. Pengertian Desain Interior .....   | 21  |
| 4. UNSUR DESAIN .....                 | 21  |
| 5. ELEMEN PEMBENTUK RUANG.....        | 30  |
| 6. ELEMEN PENGISI RUANG.....          | 43  |
| B. TINJAUAN UMUM HOTEL.....           | 44  |
| 1. PENGERTIAN HOTEL .....             | 44  |
| 2. KLARIFIKASI HOTEL .....            | 46  |
| 3. KLARIFIKASI HOTEL BERBINTANG ..... | 50  |



|                          |  |     |
|--------------------------|--|-----|
| 4.                       | KAMAR HOTEL .....  | 61  |
| 5.                       | ORNAMEN .....  | 65  |
| 6.                       | KONSEP KEINDAHAN/ ESTETIKA.....  | 105 |
| BAB III PEMBAHASAN ..... |  | 108 |
| A.                       | <i>Azhima Resort and Convention</i> .....  | 108 |
| 1.                       | Sejarah Hotel.....   | 108 |
| 2.                       | Pengertian <i>Azhima Resort and Convention</i> .....   | 110 |
| 3.                       | Kondisi Fisik Bangunan <i>Azhima Resort and Convention</i> .....   | 111 |
| 4.                       | Fungsi dan Desain bangunan <i>Azhima Resort and Convention</i> .....   | 115 |
| B.                       | Tinjauan Estetika pada Bentuk Visual Elemen Interior pada <i>Azhima Resort and Convention</i> Di Boyolali..... | 117 |
| 1.                       | Resoran .....  | 119 |
| 2.                       | Gedung Pertemuan.....  | 127 |
| 3.                       | Kamar Hotel.....   | 137 |
| BAB IV KESIMPULAN .....  |  | 146 |
| DAFTAR PUSTAKA .....     |  | 148 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1. Pola lantai .....   | 31 |
| Gambar 2. Pola Dinding.....   | 36 |
| Gambar 3. Pola Dinding.....   | 40 |
| Gambar 4. Ornamen yang bersifat naturalistik .....                  | 67 |
| Gambar 5. Ornamen yang bersifat stilistik .....                     | 68 |
| Gambar 6. Ornamen berjenis geometris pada kampak candrasa .....     | 69 |
| Gambar 7. Ornamen berjenis tumbuhan .....                           | 70 |
| Gambar 8. Ornamen berjenis binatang yang bersifat stilistik .....   | 70 |
| Gambar 9. Ornamen berjenis manusia yang bersifat stilistik .....    | 71 |
| Gambar 10. Ornamen berjenis benda- benda artifisial.....            | 72 |
| Gambar 11. Ornamen berjenis kombinasi yang bersifat stilistik ..... | 73 |
| Gambar 12. Motif Pajajaran .....                                    | 74 |
| Gambar 13. Motif Mataram .....                                      | 75 |
| Gambar 14. Motif Majapahit.....                                     | 75 |
| Gambar 15. Motif Bali .....   | 76 |
| Gambar 16. Motif Jepara.....  | 76 |
| Gambar 17. Motif Madura .....                                       | 77 |
| Gambar 18. Motif Cirebon.....                                       | 77 |
| Gambar 19. Motif Cirebon.....                                       | 78 |
| Gambar 20. Motif Yogyakarta .....                                   | 78 |
| Gambar 21. Motif Surakarta .....                                    | 79 |
| Gambar 22. Motif Semarang .....                                     | 79 |

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 23. Motif Teratai .....   | 80  |
| Gambar 24. Motif Awan .....  | 81  |
| Gambar 25. Motif Karang .....  | 81  |
| Gambar 26. Kantor pos dan telegram Surabaya dengan gaya <i>The Empire</i><br><i>Style kolonial Belanda</i> ..... | 86  |
| Gambar 27. Teras depan Gedung societie it Concordia dengan gaya the empire<br>style.....                         | 87  |
| Gambar 28. Gaya arsitektur Amsterdam School.....   | 93  |
| Gambar 29. Gaya arsitektur Amsterdam School.....   | 94  |
| Gambar 30. Gaya arsitektur <i>Nieuwe Bouwen</i> .....  | 95  |
| Gambar 31. Gambrel gable .....   | 97  |
| Gambar 32. Curvilinear gable .....   | 97  |
| Gambar 33. <i>Stepped gable</i> .....  | 97  |
| Gambar 34. <i>Pediment gable</i> .....   | 97  |
| Gambar 35. <i>Gable dormer</i> .....   | 98  |
| Gambar 36. <i>Hipped dormer</i> .....  | 98  |
| Gambar 37. <i>Dormer with balcony</i> .....  | 98  |
| Gambar 38. Burung Phonix dari Cina.....  | 105 |
| Gambar 39. Restoran Azhima <i>Resort and Convention</i> .....  | 112 |
| Gambar 40. Gedung Pertemuan Azhima <i>Resort and Convention</i> .....  | 113 |
| Gambar 41. Blok kamar dengan tema colonial .....   | 114 |
| Gambar 42. Blok kamar dengan tema Tiongkok .....   | 114 |
| Gambar 43. Blok Kamar Dengan Tema Jawa.....  | 115 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 44. LAYOUT <i>Azhima Resort and Convention</i> .....                           | 116 |
| Gambar 45. Pendopo restoran <i>Azhima Resort and Convention</i> .....                 | 119 |
| Gambar 46. Ukiran pada soko restoran.....   | 120 |
| Gambar 47. Lantai Pada Restoran <i>Azhima Resort and Convention</i> .....             | 120 |
| Gambar 48. Restoran <i>Azhima Resort and Convention</i> .....                         | 122 |
| Gambar 49. Atap Restoran <i>Azhima Resort and Convention</i> .....                    | 124 |
| Gambar 50. Gedung Pertemuan <i>Azhima Resort and Convention</i> .....                 | 127 |
| Gambar 51. Lantai loby Gedung Pertemuan <i>Azhima Resort and Convention</i> ..        | 129 |
| Gambar 52. Lantai Gedung Pertemuan <i>Azhima Resort and Convention</i> .....          | 131 |
| Gambar 53. Dinding Gedung Pertemuan <i>Azhima Resort and Convention</i> .....         | 132 |
| Gambar 54. Dinding Loby Gedung Pertemuan <i>Azhima Resort and Convention</i><br>..... | 133 |
| Gambar 55. Dinding Gedung Pertemuan <i>Azhima Resort and Convention</i> .....         | 134 |
| Gambar 56. Atap Loby Gedung Pertemuan.....  | 135 |
| Gambar 57. Atap Gedung Pertemuan .....  | 136 |
| Gambar 58. Kamar Bertemakan Jawa.....   | 140 |
| Gambar 59. Kamar Bertemakan Kolonial.....   | 141 |
| Gambar 60. Kamar Bertemakan Pecinan .....   | 143 |
| Gambar 61. Ruang Kamar .....  | 144 |

## DAFTAR DIAGRAM

|   |    |
|---|----|
| Diagram 1. Triangulasi Data .....         | 16 |
| Diagram 2. Model analisis interaktif..... | 18 |



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Boyolali merupakan salah satu kabupaten yang terdapat di Jawa Tengah terletak sekitar 25 meter dari Kota Surakarta. Bagian utara Kabupaten Boyolali berbatasan dengan Kabupaten Semarang dan Grobogan. Bagian selatan berbatasan dengan kabupaten Klaten dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Sedangkan bagian timur, Kabupaten Boyolali berbatasan dengan Kabupaten Sragen, Kabupaten Sukoharjo, Kabupaten Karanganyar dan Kota Surakarta. Kabupaten Boyolali memiliki jumlah penduduk sebesar 963.839 jiwa, dengan luas wilayah 1.015,1020 km<sup>2</sup>.<sup>1</sup> Jumlah penduduk yang besar. Luas wilayah Kabupaten Boyolali dimanfaatkan pemerintah sebagai Bandara Adisumarmo.

Terkait dengan Kabupaten Boyolali masuk dalam kawasan eks karesidenan Surakarta, dimana kawasan tersebut merupakan pusat seni budaya dan sebagai pusat sejarah. Terbukti adanya berbagai tempat bersejarah dan peninggalan kerajaan pada jaman dahulu. Selain itu, Boyolali merupakan daerah yang memiliki banyak potensi wisata alam seperti waduk, kolam pemandian raja, gunung merapi, gunung merbabu dan lain sebagainya. Keberadaan Boyolali yang memiliki banyak potensi wisata alam dan juga berdekatan dengan Kota Surakarta sebagai kota budaya, diharuskan dapat

---

<sup>1</sup>Berdasarkan data kepadatan penduduk dari Badan Pusat Statistik ( BPS ) Kabupaten Boyolali Tahun 2013.



memberikan suatu akomodasi atau fasilitas yang mampu memberikan kenyamanan, keamanan dan menarik bagi pengunjung yang datang.

Di Kabupaten Boyolali terdapat Akomodasi berupa tempat menginap atau tinggal sementara bagi orang yang berpergian.<sup>2</sup> Istilah lain akomodasi dikenal bukan hanya sekedar tempat menginap, namun telah berkembang dalam arti luas yaitu sebagai tempat dimana seseorang dapat beristirahat atau menginap untuk sementara waktu, serta mendapatkan makan dan minum juga terpenuhi kebutuhan lainnya. Keindahan dan daya tarik Kabupaten Boyolali yang juga berdampingan dengan kota Surakarta memberikan manfaat pada bidang akomodasi dan jasa, salah satunya adalah Hotel. Kata Hotel merupakan perkembangan dari bahasa Perancis yaitu *hostel*, diambil dari bahasa latin *hospes* dan mulai diperkenalkan kepada masyarakat umum pada tahun 1797. Sedangkan definisi hotel adalah suatu bentuk akomodasi yang dikelola secara komersil, disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh pelayanan dan penginapan berikut makan dan minum.<sup>3</sup> Beberapa hotel mulai dari bintang satu sampai bintang lima. Klasifikasi hotel dapat digolongkan menurut tujuan kedatangan tamu, jenis hotel menurut lokasinya dan jenis hotel menurut fasilitasnya. Perkembangan hotel di wilayah Kabupaten Boyolali berkembang begitu pesat, yang menjadikan daya saing di antara hotel-hotel. Masing-masing hotel berlomba untuk merebut pasar dengan

---

<sup>2</sup>.Yayuk Sri Perwani, Teoridan Petunjuk Praktek House Keeping Uutuk Akademi Perhotelan Make Up Room, (Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2006), hal. 1

<sup>3</sup>Yayuk Sri Perwani, 2006, hal. 2

memberikan pelayanan dan menawarkan service yang berbeda-beda untuk menarik para pengunjung.

Hotel adalah jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa pelayanan penginapan, makan, minum serta jasa lainnya bagi umum yang dikelola secara komersial. Jasa pelayanan diwujudkan dalam bentuk menyediakan ruang-ruang sebagai wadah kegiatan pelanggan berupa kamar-kamar tamu, restoran, ruang rekreasi dan disertakan pula ruang-ruang bagi kegiatan pengelola fasilitas. Sebuah hotel tentunya memiliki bentuk interior masing-masing pada kamar hotel, dimana interior kamar hotel tersebut dapat menampilkan citra dari sebuah hotel melalui tampilan dari konsep desain yaitu dalam penerapan visual elemen desain interior (bentuk, warna, skala, pola, tekstur, dan cahaya) dengan tepat yang dituangkan ke dalam penerapannya di lantai, dinding, plafon, serta furniture.

*Azhima Resort and Convention* adalah salah satu Hotel bintang tiga yang terletak di kawasan karesidenan Surakarta. Menurut Agung R, Hotel Gambir Anom merupakan sebuah Hotel yang setiap kamar memiliki tema desain interior berbeda. Ada tiga tema desain yang ditawarkan pada *Azhima Resort and Convention*, yaitu Jawa, Pecinan dan Kolonial dengan jumlah total 105 buah kamar.<sup>4</sup> Tema Jawa atau Jawa klasik pada desain interior kamar *Azhima Resort and Convention* menekankan pada peletakan dan model furniture yang memiliki filosofi dalam budaya Jawa. Menurut Kamus

---

<sup>4</sup>wawancara, 11 Januari 2019



Besar Bahasa Indonesia, pecinan adalah tempat permukiman orang cina. Tema Pecinan ini menekankan pada arsitektur seperti *moon gate*, furniture, dan suasana kamar yang di dominasi oleh interior Cina. Sedangkan yang di maksud Kolonial adalah tema yang menggunakan konsep khas arsitektur Belanda.

Interior adalah bagian dalam dari bangunan apapun dan bagaimana pun bentuknya bangunan itu.<sup>5</sup> Interior sebagai tempat untuk melakukan aktivitas menampung hidup manusia atau untuk menyimpan benda-benda dan lain sebagainya. Pengertian ini mengandung arti bahwa interior adalah tempat yang dapat digunakan, dirasakan, dan nyata bentuknya.<sup>6</sup> Sebuah interior dapat memunculkan identitas dan jati diri dari suatu bangunan., baik itu bangunan masa lampau atau masa sekarang, sehingga semua itu bisa dipelajari dengan melihat hasil yang dihasilkan dalam suatu bangunan. Desain Interior dalam perancangannya harus mampu memenuhi kebutuhan dan mencapai fungsi yang akan dicapai dalam suatu ruang dengan memperhatikan hal-hal yang sangat mendasar seperti halnya kepraktisan, efisiensi, ekonomis serta segi estetis.

Desain Interior adalah karya arsitek atau disainer yang khusus merancang bagian dalam dari suatu bangunan, bentuk-bentuknya sejalan perkembangan ilmu dan teknologi yang dalam proses perancangan selalu dipengaruhi unsur-unsur geografi setempat dan kebiasaan-kebiasaan social

---

<sup>5</sup> J. Pamudji Suptandar, Pamudji Suptandar, Desain Interior, Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitekur , Jakarta, 1999, hal 1

<sup>6</sup> Ga. Prasojo, Home and Interior Decoration, Yogyakarta Indonesia Sejahtera. 2003, hal 26.

yang diwujudkan dalam gaya-gaya kontemporer.<sup>7</sup> Seperti halnya pendapat Francis D.K Ching desain interior adalah merencanakan, menata dan merancang ruang-ruang interior dalam bangunan.

Elemen interior yang terdapat pada *Azhima Resort and Convention* merupakan satu kesatuan bentuk dengan arsitekturnya. Keunikan dari bangunan dipengaruhi pada elemen interior mulai dari elemen pembentuk ruang. Tata kondisional ruang terdiri dari penghawaan, pencahayaan, dan akustik terdiri dari ornament hias penghawaan, pencahayaan dan askustik. Unsur dekorasi terdiri dari ornamen hias. Sedangkan elemmen pengisi runag ialah *furniture*. Estetika ialah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan. Mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan.<sup>8</sup> Fungsi dari elemen estetis adalah untuk menambah keindahan suatu benda pada bangunan, penerapan elemen estetis harus didasari dengan bentuk fungsi dan strukturalnya agar dapat mencapai suasana yang diinginkan. Dalam perencanaan suatu ruangan, hubungan antar unsur dekorasi dalam interior harus terpadu dengan eksteriornya unsure-unsur ini antara lain proporsi, warna, garis dan tektur. Penelitian ini, dititik beratkan pada tinjuaan estetika pada elemen interior *Azhima Resort and Convention*.

---

<sup>7</sup> J. Pamudji Suptandar, 1999, hal 11.

<sup>8</sup> A.A.M. Djelantik "Estetika Sebuah Pengantar", Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia Bandung 1999, hal 9

Menelusuri fenomena pada *Azhima Resort and Convention* yang memiliki tiga tema desain kamar Jawa Klasik, Pecinan dan Kolonial, *Azhima Resort and Convention* merupakan satu-satunya Hotel di kawasan eks karesidenan Surakarta yang menampilkan tiga tema desain kamar. Maka, muncul pokok permasalahan yakni bagaimana bentuk visual elemen interior pada kamar *Azhima Resort and Convention*.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang diatas, maka perumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana bentuk visual elemen interior pada kamar *Azhima Resort and Convention* yang memiliki 3 tema berbeda ?
2. Bagaimana bentuk visual elemen interior pada kamar *Azhima Resort and Convention* dilihat dari segi estetis ?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dan manfaat penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan potensi visual tentang elemen interior yang terdapat pada *Azhima Resort and Convention* ditinjau dari segi Estetikanya. Hal tersebut sangat menarik untuk dikaji mengingat visual pada *Azhima Resort and Convention* memiliki tema yang lain dari pada lainnya.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Sebuah penelitian harus memiliki minimal tiga manfaat. Tiga manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat bagi diri sendiri

Mahasiswa mengetahui tentang bagaimana bentuk visual elemen interior pada kamar *Azhima Resort and Convention* di Boyolali dan mahasiswa mampu menyelesaikan studi tentang bentuk visual elemen interior pada kamar hotel gambir anom di Boyolali guna memenuhi tugas akhir.

b. Manfaat bagi lembaga

Lembaga Institut Seni Indonesia Surakarta mendapatkan tambahan referensi tentang “Kajian tentang bentuk visual elemen interior pada kamar *Azhima Resort and Convention* di Boyolali”. Referensi tersebut berisi tentang elemen interior pada hotel.

c. Manfaat bagi masyarakat

Masyarakat khususnya pembaca mengetahui dan mendapat gambaran tentang “Kajian tentang bentuk visual elemen interior pada kamar *Azhima Resort and Convention* di Boyolali”. Referensi tersebut berisi tentang elemen interior pada hotel.

## **E. Tinjauan Pustaka**

Penyusunan penelitian sudah banyak yang membahas masalah mengenai hotel, diantaranya yaitu :

1. Skripsi dengan judul “Elemen Estetis Interior Masjid Agung”, ditulis oleh Anggraini mahasiswa Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta pada tahun 2008. Skripsi ini membahas tentang

keindahan elemen estetika interior masjid Agung di tinjau dari segi konsep modern. Secara pendekatan yang di gunakan pada penelitian ini sama, akan tetapi yang terdapat pada setiap aspek berbeda, yakni pada segi aspek objektif dan segi estetis. Sehingga hasil dalam penelitian ini akan berbeda dengan skripsi yang digunakan sebagai tinjauan pustaka.

2. Skripsi dengan judul “Interior Rumah Tinggal Tradisional Dalem Pangeran Keraton Kasunanan Surakarta” ditulis oleh Bkti Pujiono mahasiswa Jurusan Seni Rupa Fakultas Sastra UNS 1996. Skripsi membahas tentang interior rumah tinggal tradisional Dalem Pangeran Keraton Kasunanan Surakarta di tinjau dari segi susunan ruang, fungsi ruang, unsur pembentuk ruan, tata kondisi ruang dan ornamennya. Skripsi ini dapat dijadikan acuan untuk menganalisis bagaimana bentuk visual elemen interior pada *Azhima Resort and Convention*.
3. Buku yang berjudul “*Estetika Sebuah Pengantar*” di tulis oleh A.A.M Djelantik pada tahun 1999. Buku ini menjelaskan tentang estetika sebagai suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu berkaitan dengan keindahan. Buku ini digunakan sebagai referensi untuk menganalisa estetika bentuk visual interior kamar *Azhima Resort and Convention*.
4. Buku yang berjudul “*Ilustrasi Desain Interior*” yang di tulis oleh Francis D.K Ching pada tahun 1996. Buku ini menjelaskan tentang pengertian desain interior yang meliputi perencanaan, menata, dan merancang ruang-ruang interior dalam bangunan. Buku ini di gunakan sebagai acuan untuk



penulisan tentang bentuk visual interior kamar *Azhima Resort and Convention*.

Terdapat beberapa penelitian mengenai hotel, tetapi belum ada yang membahas mengenai “Kajian Tentang Bentuk Visual Elemen Interior pada Kamar *Azhima Resort and Convention* di Boyolali”, maka dari itu dalam penelitian ini akan membahas tentang bentuk visual elemen interior pada kamar *Azhima Resort and Convention* di Boyolali yang memiliki 3 tema dan dilihat dari segi estetis.

## **F. Landasan Pemikiran**

### **1. Tinjauan tentang *Azhima Resort and Convention*.**

Pengertian *Azhima Resort and Convention* adalah suatu akomodasi yang dikelola secara komersial, disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh pelayanan dan penginapan berikut makan dan minum. Hotel ini terletak di Jl. Embarkasi H. No.24, Ngemplak, Gagaksipat, Kec. Ngemplak, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah. Hotel ini menjadi salah satu pilihan yang ada di sekitar Bandara Adisumarmo.

### **2. Klasifikasi Hotel**

Klasifikasi hotel dapat dirumuskan berdasarkan beberapa segi, antara lain segi *plan system* ( harga jual ), dari segi jumlah kamar, dari segi *length of stay* ( lama tinggal ), atau segi lokasi.

#### **a. Dari segi harga jual :**

- 1) American Plan : Harga kamar sudah termasuk 3 kali makan (pagi, siang dan malam)

- 2) Modified American Plan : Harga kamar sudah termasuk dengan dua kali makan, dimana salah satu diantaranya harus makan pagi (breakfast); mis: (room + breakfast + lunch) & (room + breakfast + dinner)
  - 3) Continental Plan/Bermuda Plan Harga kamar sudah termasuk kontinental breakfast.
  - 4) European Plan Tamu yang menginap hanya membayar kamar saja.
- b. Berdasarkan Ukuran
- 1) Small Hotel : Hotel kecil dengan jumlah kamar di bawah 150 kamar
  - 2) Medium Hotel : Hotel dengan ukuran sedang.
  - 3) Large Hotel : Hotel besar dengan jumlah kamar di atas 600 kamar
3. Fasilitas pada *Azhima Resort and Convention*
- Azhima Resort and Convention* memiliki 105 kamar dengan *Single bad* 47, *Double bad*: 0, dan *Twin bad* 58. Ruangan lain yang ada adalah Lobi, Kasir, Confrence, Penitipan Barang, Ruang Makan, Dapur, Ruang Duduk, Pantry, Pool Bar.

## **G. Metodologi Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan bentuk deskriptif analisis. Deskriptif analisis merupakan metode yang bertujuan untuk mendiskripsikan dan menganalisis bentuk visual pada

kamar *Azhima Resort and Convention* berdasarkan fakta-fakta yang di peroleh dari hasil penelitian. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain- lain, seara holistic dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata, dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian kualitatif berakar pada latar alamiah sebagai keutuhan, mengandalkan manusia sebagai alat penelitian, memanfaatkan metode kualitatif, mengadakan analisis data secara induktif, mengarahkan sasaran penelitiannya pada usaha menemukan teori- teori dasar, bersifat deskriptif, lebih mementingkan proses dari pada hasil, membatasi studi dengan fokus, memiliki seperangkat kriteria untuk memeriksa keabsahan data, rancangan penelitiannya bersifat sementara, dan hasil penelitiannya disepakati oleh pihak peneliti dan subjek penelitian.<sup>9</sup>

## 2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah *Azhima Resort and Convention* di jalan Raya Embarkasi Haji No. 24 Gagaksipat, Ngemplak Boyolali Jawa Tengah. *Azhima Resort and Convention* terletak tidak jauh dari Bandara Adi Sumarmo Boyolali. Bangunan yang menghadap ke arah selatan ini

---

<sup>9</sup>Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT RemajaRosdakarya, 1990), hal. 3



dapat dengan mudah di kenali dari papan nama hotel yang terpasang di depan pintu masuk hotel.

### 3. Strategi Penelitian

Penelitian ini menjawab permasalahan tentang keindahan, yang datanya berupa data deskriptif analisis. Strategi penelitian yang digunakan menggunakan pendekatan estetika yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan meminjam teori dari Monroe Beardsley dalam *Problems in the Philosophy of Criticism* menjelaskan ada unsur yang mempengaruhi estetis dan keartistikan suatu desain rancangan yakni: kesatuan( *unity*), keragaman (*complexity*), dan kesungguhan (*intensity*).

Kesatuan (*unity*) adalah karya seni yang tersusun secara baik atau sempurna bentuknya. Keragaman ( *complexity*) adalah karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan atau mengandung perbedaan yang halus. Kesungguhan (*intensity*) adalah karya seni yang harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Bukan menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya, misalnya suasana suram atau gembira dan lembut atau kasar, melainkan sesuatu yang intensif ataupun sungguh-sungguh.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Monroe. Beardsley dalam *Dharsono Sony Kartika dan Ganda Perwira Pengantar Estetika* (Bandung: Rekayasa Sain,2004), 148.

#### 4. Sumber data

Sumber data dalam penelitian di peroleh melalui berbagai jenis sumber data yang berbentuk lisan, tulisan maupun visual. Adapun sumber data tersebut ialah :

Artefak yaitu bangunan *Azhima Resort and Convention*, sebagai sumber data utama pada penelitian ini.

Informan atau sumber lisan diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber yang berkompeten dan dianggap memiliki kualitas terkait pada penelitian.

Sumber tertulis berupa buku-buku yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti. Selain itu, sumber tertulis juga di peroleh dari tesis, laporan penelitian yang berkaitan dengan arsitektur bangunan dan interior *Azhima Resort and Convention*. Sumber tertulis tersebut digunakan untuk mendalami, mengkaji serta menganalisa data.

Sumber visual yang di maksud dalam penelitian ini adalah foto. Foto yang digunakan merupakan koleksi pribadi ketika melakukan penelitian lapangan dan koleksi dari pihak *Azhima Resort and Convention*.

#### 5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah kegiatan yang terkait dengan pengumpulan data untuk menjawab rumusan masalah. Dalam penelitian

tahap pengumpulan data menggunakan 4 cara yaitu, observasi, wawancara, studi pustaka dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi adalah proses pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian, agar memperoleh data yang di perlukan guna menjawab permasalahan dalam rumusan masalah pada penelitian. Pada tahap observasi, peneliti melakukan penelitian yang meliputi konsep perancangan interior sampai dengan elemen-elemen interior yang terdapat didalam bangunan *Azhima Resort and Convention*. Metode observasi ini diharapkan dapat memperoleh informasi yang se-obyektif mungkin dari keseluruhan bentuk visual.

b. Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab antara peneliti dengan narasumber. Wawancara dilakukan dengan dua cara yaitu wawancara terarah dan wawancara tidak terarah. Wawancara terarah yaitu wawancara yang dilaksanakan secara terencana dengan berpedoman pada daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Sedangkan wawancara tidak terarah ialah wawancara yang tidak berpedoman pada daftar pertanyaan kemudian peneliti menelaah lagi jawaban dari narasumber. Metode wawancara ini menutup kemungkinan adanya pembicaraan yang tidak sesuai dengan permasalahan yang akan di teliti. Dengan wawancara, pengumpulan

data akan lebih terfokus, jelas dan kuat. Wawancara dilakukan dengan informan yang dianggap mengerti tentang seluk beluk arsitektur bangunan *Azhima Resort and Convention*.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan cara mempelajari dan mengkaji kepustakaan. Hal itu di gunakan untuk mendapatkan data-data tertulis untuk mendukung landasan teori, penjelasan ataupun melengkapi bahan analisis.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengambilan gambar tentang objek penelitian. Proses ini berupa pengumpulan dokumen berupa gambar atau foto yang berkaitan dengan *Azhima Resort and Convention*.

6. Validitas data

Kevaliditasan data atau keabsahan data pada penelitian bangunan *Azhima Resort and Convention* dapat dilakukan dengan menggunakan Triangulasi data. Triangulasi data disebut juga trianggulasi sumber, mengarahkan peneliti agar dalam pengumpulan data menggunakan beragam sumber data yang tersedia. Hal tersebut bertujuan untuk membandingkan dan memeriksa kembali keabsahan data. Dengan Triangulasi data akan diperoleh data yang valid karena telah di cek ulang oleh sumber lain yang dianggap mengerti tentang kebenaran data-data tersebut.

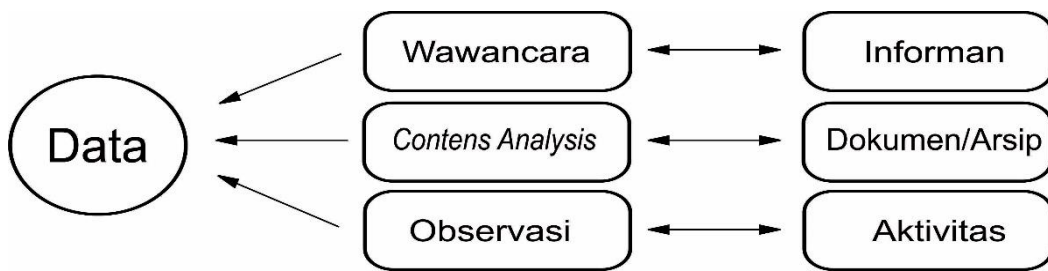


Diagram 1. Triangulasi Data  
(Sumber: HB. Sutopo, 2002)

## 7. Teknik analisis data

Proses analisis data merupakan salah satu metode penelitian yang dipakai dalam sebuah metode penelitian kualitatif. Sehingga bisa mendapat pemahaman dan penarikan kesimpulan dari data hasil temuan pada waktu observasi di lapangan yang dapat dipertanggungjawabkan, maka data tersebut perlu adanya analisis. Dalam proses analisis terdapat tiga komponen utama Ada yang benar-benar dipahami oleh setiap peneliti kualitatif. Komponen utama tersebut adalah reduksi data, sajian data dan penarikan simpulan serta verifikasi. (Miles & Huberman 1984). Tiga komponen tersebut terlibat dalam proses analisis dan saling berkaitan serta menentukan hasil akhir analisis.<sup>11</sup>

### a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan komponen pertama dalam analisis yang merupakan proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, dan abstraksi data dari fieldnote. Reduksi data sudah berlangsung sejak peneliti mengambil keputusan tentang kerangka kerja konseptual, melakukan pemilihan kasus, menyusun pertanyaan, penelitian, dan

<sup>11</sup>H.B Soetopo, *Metodologi Penelitian Kualitatif (dasar teori dan terapannya dalam penelitian)*, (Surakarta: SebelasMaret University Press, 2002), 91- 93



juga waktu menentukan cara pengumpulan data yang akan digunakan. Bisa dinyatakan bahwa reduksi data adalah bagian dari proses analisis yang mempertegas, memperpendek, membuat fokus, membuang hal-hal yang tidak penting, dan mengatur data sedemikian rupa sehingga simpulan penelitian dapat dilakukan.

b. Sajian Data

Sajian data merupakan suatu rakitan organisasi informasi, deskripsi dalam bentuk narasi yang memungkinkan simpulan penelitian dapat dilakukan. Sajian ini merupakan rakitan kalimat yang disusun secara logis dan sistematis. Sajian data ini harus mengau pada rumusan masalah yang telah dirumuskan sebagai pertanyaan penelitian, sehingga narasi yang tersaji merupakan diskripsi mengenai kondisi yang rinci untuk menceritakan dan menjawab setiap permasalahan yang ada. Penyajian data berupa kalimat-kalimat Panjang atau ceritera yang tidak banyak berbeda dengan catatan lengkap yang diperoleh dari lapangan. Sajian data merupakan komponen analisis kedua yang penting karena kemantapan hasil analisis sangat ditentukan oleh kelengkapan sajian data.

c. Penarikan Simpulan dan Veritifikasi

Dari awal pengumpulan data, peneliti sudah harus memahami apa arti dari berbagai hal yang ia temui dengan melakukan penatatan peraturan peraturan, pola- pola, pernyataan- pernyataan, konfigurasi yang mungkin, arahan sebab akibat, dan berbagai proposisi. Simpulan

akhir tidak akan terjadi sampai pada waktu proses pengumpulan data berakhir. Simpulan perlu diverifikasi agar cukup mantap dan benar- benar bisa dipertanggungjawabkan. Oleh karena itu perlu dilakukan aktivitas pengulangan untuk tujuan pemantapan, penelusuran data kembali dengan cepat. pada dasarnya makna data harus diuji validitasnya supaya simpulan penelitian menjadi lebih kokoh dan lebih bisa dipercaya.

Tiga komponen tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pengumpulan data. Model analisis yang digunakan adalah Model analisis yang digunakan adalah model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Milles dan Huberman. Model analisis interaktif digambarkan sebagai berikut.

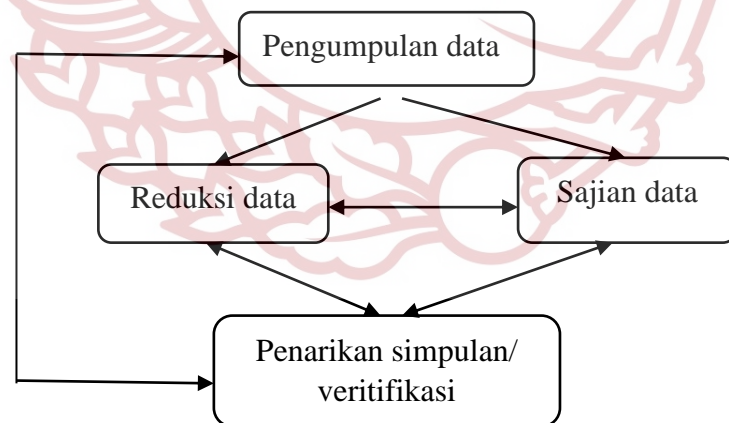


Diagram 2. Model analisis interaktif  
Sumber: H.B Soetopo, 2002, hal. 96

## 8. Sistematika Penulisan

Sistematika merupakan rangkaian penulisan penelitian yang berguna untuk meruntutkan penulisan laporan sehingga hasil dan bahasan

yang disajikan mudah dipahami. Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan teori serta data yang dianalisis, maka laporan penelitian ini disajikan dalam empat bab yaitu bab berisi pendahuluan, dua buah berisi pembahasan dan satu bab berisi penutup.

**BAB I** Pendahuluan, bab ini berisi mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan penulisan laporan.

**BAB II** Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian desain, pengertian interior, pengertian desain interior, unsur desain, elemen pembentuk ruang, elemen pengisi ruang, pengertian hotel, klarifikasi hotel, klarifikasi hotel berbintang, membahas kamar hotel, membahas ornamen, dan konsep keindahan/ estetika.

**BAB III** Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang *Azhima Resort and Convention*. Mendeskripsikan bentuk visual elemen interior kamar pada *Azhima Resort and Convention* yang mengacu pada teori Pamuji Suptandar tentang elemen interior atau unsur-unsur yang di dalam interior. Menganalisis estetika yang terdapat dalam interior kamar *Azhima Resort and Convention* menggunakan teori Monroe Beardsley.

**BAB IV** Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan merupakan jawaban terhadap rumusan masalah yang diajukan.



## **BAB II**

### **TINJAUAN**

#### **A. DESAIN INTERIOR**

##### **1. Pengertian Desain**

Desain adalah suatu sistem yang berlaku untuk segala macam jenis perancangan dimana titik beratnya adalah melihat sesuatu persoalan tidak secara terpisah atau tersendiri, melainkan sebagai suatu kesatuan di mana satu masalah dengan lainnya saling kait- mengkait.<sup>12</sup>

Tujuan desain:

- a. Menciptakan suasana akrab dengan lingkungan sekitar.
- b. Menyediakan fasilitas – fasilitas.
- c. Hubungan antara lingkungan dan elemen keindahan.<sup>13</sup>

##### **2. Pengertian Interior**

Kata interior mempunyai banyak pengertian. Kata interior berarti yang dalam, bagian dalam, atau yang berkaitan dengan bagian dalam, interior sering kali diartikan sebagai komponen pendukung yang bisa mempercantik ruang di dalam rumah. Interior yang digunakan biasanya yang berhubungan dengan furnitur, penataan ruangan, pemilihan cat,

---

<sup>12</sup> J. Pamudji Suptandar, *Disain Interior*, (Jakarta : Djambatan, 1999), hal. 12

<sup>13</sup>J. Pamudji Suptandar, 1999, hal. 9

penggunaan tangga dan sebagainya yang berhubungan dengan rumah bagian dalam.<sup>14</sup>

### **3. Pengertian Desain Interior**

Desain interior adalah merencanakan, menata, dan merancang ruang- ruang interior dalam bangunan. Memelihara aspirasi dan mengekspresikan ide- ide yang menyertai segala tindakan, mempengaruhi penampilan, perasaan dan kepribadian kita. Maksud dan tujuan desain interior adalah untuk memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetika dan meningkatkan aspek psikologis dari ruang interior, setiap desain bertujuan menyusun secara teratur bagian demi bagianya menjadi satu tatanan yang utuh demi maksud- maksud tertentu. Dalam desain interior, elemen- elemen yang dipilih ditata menjadi pola tiga dimensi sesuai dengan garis- garis besar fungsi, estetika dan perilakunya. Hubungan antara elemen-elemen yang terbentuk dari pola- pola ini pada akhirnya menentukan kualitas visual dan kecocokan fungsi suatu ruang interior.<sup>15</sup>

### **4. UNSUR DESAIN**

Dalam teori estetika kita mempelajari berbagai macam elemen yang terkandung dalam seni bentuk seperti:

---

<sup>14</sup><https://misasint.blogspot.com/2016/10/pengertian-interior-eksterior-desain.html>, 9 Juli 2018.  
13.39

<sup>15</sup> Francis D.K Ching, *Ilustrasi Desain interior*, (Jakarta : Erlangga, 1996), hal. 46

a. Garis

Garis mempunyai peranan sebagai garis, yang kehadirannya sekedar untuk memberi tanda dari bentuk logis, seperti yang terdapat pada ilmu- ilmu eksakta/ pasti. Garis punya peranan sebagai lambang yang kehadirannya merupakan lambang informasi yang sudah merupakan pola baku dari kehidupan sehari-hari, seperti pola pada lambang yang terdapat logo, tanda pada peraturan lalu lintas, dan lambang- lambang yang digunakan dalam pola kehidupan sehari-hari.<sup>16</sup>

b. *Shape* (Bangun)

Shape adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur.<sup>17</sup> Di dalam pengolahan objek atau akan terjadi perubahan wujud sesuai dengan selera maupun latar belakang sang senimannya. Perubahan wujud tersebut antara lain :

1) Stilasi

Stilasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut. contoh : karya seni yang banyak menggunakan bentuk stilasi yaitu penggambaran

---

<sup>16</sup>Dharsono Sony Kartika, *Seni Rupa Modern*, (Bandung : Rekayasa Sains, 2004), hal. 40

<sup>17</sup> Dharsono, 2004, hal. 41

ornamen untuk motif batik, tatah sungging kulit, lukisan tradisional Bali, dan lain sebagainya.

## 2) Distorsi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud- wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar, misalnya pada penggambaran tokoh figur Gatutkaca pada wayang kulit Purwa, semua shape disangatkan menjadi serba kecil dan atau mengecil, demikian juga dengan pada penggambaran topeng : warna merah mata melotot, untuk menyangatkan bentuk karakter figur tokoh Angkara Murka pada topeng raksasa pada wayang wong di Bali atau topeng Klana dari cerita Panji di Jawa.

## 3) Transformasi

Transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans=pindah) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar. Penggambaran manusia berkepala binatang pada pewayangan untuk penggambaran perpaduan sifat antara binatang dan manusia, menggambarkan manusia setengah dewa, semuanya mengarah pada penggambaran wujud untuk mencapai karakter ganda.

#### 4) Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Perubahan bentuk semacam ini banyak dijumpai pada seni lukis modern, unsur-unsur yang dihadirkan merupakan komposisi yang setiap unsurnya menimbulkan getaran karakter dari wujud ekspresi simbolis.<sup>18</sup>

##### c. *Teksture* (rasa permukaan bahan)

*Teksture* merupakan unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu. *Artificial texture* (tekstur buatan) merupakan tekstur yang sengaja dibuat atau hasil penemuan : kertas, logam, kaca, plastik, dan lain sebagainya, sedangkan istilah *Nature texture* (tekstur alami) merupakan wujud rasa permukaan bahan yang sudah ada secara alami, tanpa campur tangan manusia, seperti : batu, pasir, kayu, rumput, dan lain

---

<sup>18</sup>Dharsono, 2004, hal. 42-43



sebagainya. Tekstur dapat dibuat dengan cara teknik kolase, dengan menempelkan berbagai bahan, misal menempelkan potongan-potongan kertas, kayu, kain atau dengan menggunakan bubur kertas, bubur kayu, beberapa barang bekas, dan lain sebagainya.<sup>19</sup>

d. Warna

Ketika mendapatkan cahaya, bentuk/ benda apa saja termasuk sebuah karya seni/ desain tentu akan menampilkan warna, tanpa cahaya warna tidak akan ada. warna dapat didefinisikan secara objektif/ fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/ psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Secara objektif/ fisik warna dapat diberikan oleh panjang gelombang, dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik.<sup>20</sup>

Warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur susun yang sangat penting, baik di bidang seni murni maupun seni terapan, bahkan lebih jauh dari pada itu warna sangat berperan dalam segala aspek kehidupan manusia, hal ini dapat dilihat dari berbagai benda atau peralatan yang digunakan oleh manusia yang selalu diperindah dengan penggunaan warna, mulai dari pakaian, perhiasan, peralatan rumah tangga, dari barang

---

<sup>19</sup>Dharsono, 2004, hal. 47-48

<sup>20</sup> Sadjiman Ebdy Sanyoto, *Nirmana*, (Yogyakarta, Jalasutra : 2009), hal. 11



kebutuhan sehari-hari sampai barang yang eksklusif semua memperhitungkan kehadiran warna. Demikian eratnya hubungan warna dengan kehidupan manusia, maka warna mempunyai peranan yang sangat penting, yaitu : warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai lambang / simbol, dan warna sebagai simbol ekspresi.

1) Warna sebagai warna

Kehadiran warna tersebut sekedar untuk memberi tanda pada suatu benda atau barang, atau hanya untuk membedakan ciri benda satu dengan lainnya tanpa maksud tertentu dan tidak memberikan pretensi apapun. Warna-warna tidak perlu dipahami atau dihayati karena kehadirannya hanya sebagai tanda dan lebih dari itu hanya sebagai pemanis permukaan.

2) Warna sebagai representasi alam

Kehadiran warna merupakan penggambaran sifat objek secara nyata, atau penggambaran dari suatu objek alam sesuai dengan apa yang dilihatnya, misalnya : warna hijau untuk menggambar daun, rumput, dan biru untuk laut, gunung, langit dan lain sebagainya. Warna-warna tersebut sekedar memberikan ilustrasi dan tidak mengandung maksud lain kecuali memberikan gambaran dari apa yang dilihatnya.

### 3) Warna sebagai tanda/ lambang/ *symbol*

Kehadiran warna merupakan lambang atau melambangkan sesuatu yang merupakan tradisi atau pola umum. Kehadiran warna disini banyak digarap oleh seniman tradisi dan banyak dipakai untuk memberikan warna pada wayang, batik tradisional, dan tata rupa lain yang punya citra tradisi. Juga kehadiran warna disini untuk memberikan tanda tertentu yang sudah merupakan suatu kebiasaan umum atau pola umum, misal : tanda merah, hijau, dan kuning lampu jalan. Demikian juga merupakan lambang tertentu yang dipakai di dalam karya seni yang menggunakan pola tertentu seperti pada : logo, badge, batik, wayang, dan pada busana tradisi misalnya : warna merah dapat berarti penggambaran rasa marah, gairah cinta yang membara, bahaya, berani dan lain-lain. Warna putih berarti suci, tak berdosa, alim, setia, dan lain-lain. Warna kuning berarti kecewa, pengecut, sakit hati, duka, misteri, prihatin dan seterusnya. Biru melambangkan kecerahan, keagungan, keriang, dan lain-lain. Hijau melambangkan kesuburan, kedamaian, kerukunan, dan kesejukan. Hitam adalah lambang kematian, frustrasi, kegelapan, tak puas diri, dan sebagainya.<sup>21</sup>

Standard warna yang dialternatifkan oleh Albert H. Munsel (1912) menyempurnakan sistem dari angka- angka

---

<sup>21</sup>Dharsono, 2004, hal. 48- 50

warna dan terminologinya, berdasarkan atas penyelidikan pada standarisasi warna yang dapat digunakan untuk aspek- aspek fisik dan psikologi. Sistem Munsell berdasarkan pada dimensi kualitas warna yaitu :

a) *Hue*

*Hue* adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti, merah, biru, hijau, dan, sebagainya. Munsell memilih 5 buah *hue*, yang merupakan dasar, yaitu : merah, kuning, hijau, biru, dan ungu. Di dalam lingkaran warna Munsell seperti gambar di bawah ini, dibaca searah dengan jarum jam. Di antara masing- masing *hue* pada kelima *hue* dalam lingkaran Munsell ini, tepat ditengah- tengahnya adalah *hue-hue intermediate*. Misanya diantara *hue* merah dan kuning terdapat *hue intermediate* merah kuning (orange) dan seterusnya, yang bisa disebut dengan *intermediate* pertama terdapat *hue intermediate* kedua, misalnya *hue* dasar merah dengan *intermediate* pertama merah kuning (orange) terdapat *hue intermediate* kedua yaitu merah kuning (merah orange).

b) *Value*

*Value* Secara teoretis hanya membicarakan mengenai kegelapan dan kecerahan daripada warna. Ada banyak

tingkatan dari cerah/ terang kegelapan, mulai dari putih yang murni hingga hitam jet. Menurut Munsell ada tingkatan *value* netral, termasuk putih dan hitam yang secara teoretis bukan warna tetapi mempunyai hubungan dengan warna ini membawa *value* 5 pada setengah jarak. Putih yang murni lebih cerah/ terang dari warna manapun dan disebut *value* 10, sedangkan hitam jet lebih gelap dari warna manapun ditempatkan pada dasar skala sebagai *value* 0. Dalam hal ini Denman W. Rose membagi menjadi 9 tingkatan *value* warna, yang masing- masing diberi nama dan *symbol- symbol*.

|            |      |                                 |
|------------|------|---------------------------------|
| White      | = W  |                                 |
| High Light | = HL | = Yellow                        |
| Light      | = L  | = Yellow- Orange, Yellow- Green |
| Low Light  | = LL | = Orange, Green                 |
| Middle     | = M  | = Red Orange, Blue Greenss      |
| Hight dark | = HD | = Red, Blue                     |
| Low Dark   | = LD | = Red Violet, Blue Violet       |
| Dark       | = D  |                                 |
| Black      | = B  |                                 |

c) *Intensity/ Chroma*

Intensity/ Chroma diartikan sebagai gejala kekuatan/intensitas warna (jernih atau suramnya warna). Warna yang mempunyai intensity penuh/ tinggi adalah

warna yang sangat menyolok dan menimbulkan efek dan brillian, sedangkan warna yang intensitasnya rendah adalah warna- warna yang lebih berkesan lembut.<sup>22</sup>

## 5. ELEMEN PEMBENTUK RUANG

Secara harafiah “ruang” bisa diartikan sebagai alam semesta yang dibatasi oleh atmosfer dan tanah di mana kita berpijak, sedang secara sempit “ruang” berarti suatu kondisi yang dibatasi oleh 4 lembar dinding, yang bisa diraba dan bisa dirasakan keberadaannya. Ruang, dalam Bahasa Inggris disebut *space* berasal dari istilah klasik *spatium* menjadi *espace* dalam Bahasa Prancis dan *spazio* dalam Bahasa Itali, beda penggunaan istilah *room* menggambarkan perluasan makna sedang pada istilah *space* dengan arti yang lebih positif dan transendental.<sup>23</sup>

Ruang- ruang interior dalam bangunan dibentuk oleh elemen-elemen yang bersifat arsitektur dari struktur dan pembentuk ruangnya, kolom-kolom, dinding, lantai dan atap. Elemen- elemen tersebut memberi bentuk pada bangunan, memisahkannya dari ruang luar, dan membentuk pola tatanan ruang- ruang interior.<sup>24</sup>

Elemen Pembentuk Ruang adalah struktur wadah ruang kegiatan diidentifikasi sebagai lantai, dinding, dan langit-langit/Plafond yang menjadi satu kesatuan struktur dalam sehari-hari. Elemen pembentuk ruang terdiri dari :

---

<sup>22</sup>Dharsono, 2004, hal. 50- 53

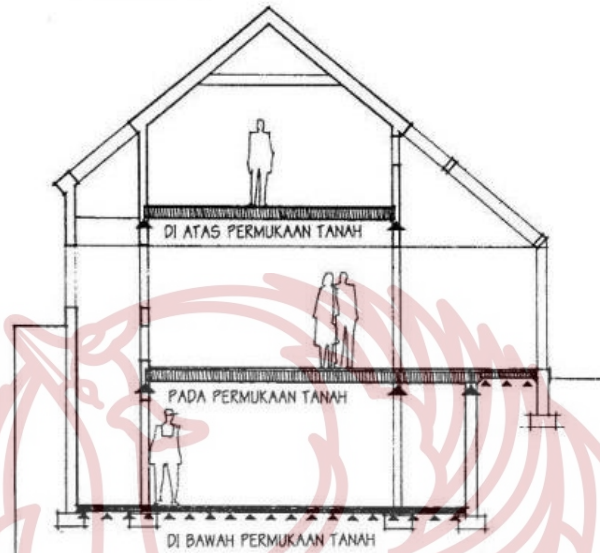
<sup>23</sup>J. Pamudji Suptandar, 1999, hal. 61

<sup>24</sup>Francis D.K Ching, hal. 160



a. Lantai

## LANTAI



Gambar 1. Pola lantai

Sumber : Francis D.K Ching, hal. 46

Lantai adalah bidang ruang interior yang datar dan mempunyai dasar yang rata. Sebagai bidang dasar yang menyangga aktifitas interior dan perabot kita, lantai harus terstruktur sehingga mampu memikul beban tersebut dengan aman, dan permukaannya harus cukup kuat untuk menahan penggunaan dan aus yang terus menerus.<sup>25</sup>

Bangunan harus kuat dan lantai sebagai penunjang harus memenuhi syarat- syarat sebagai berikut:

- 1) Kuat, lantai harus dapat menah<sup>26</sup>an beban
- 2) Mudah dibersihkan

<sup>25</sup>Francis D.K Ching, hal. 162

<sup>26</sup>J. Pamudji Suptandar, 1999, hal. 127



Lantai pada umumnya terdiri dari deretan balok anak yang mementang di antara balok induk atau dinding pemikul. Rangka *horizontal* ini kemudian dilapis dengan lantai dasar suatu material struktur seperti kayu lapis, atau plat bajayang dapat dibentangkan diantara balok- balok anak . lantai dasar dan balok- balok anak tersebut cukup kuat sehingga dapat bekerja sama sebagai satu unit struktur yang mampu menahan tekanan dan menyalurkan beban. Bidang lantai juga dapat terbuat dari slab beton yang diperkuat dengan baja dan mampu diperluas ke satu atau dua arah. Bentuk bagian bawah slab sering mencerminkan bagaimana cara bidang lantai tersebut diperluas melampaui luas ruang dan menyalurkan bebannya. Di samping dicor setempat agar menjadi satu, slab lantai juga dapat dibuat pracetak dalam bentuk seperti papan- papan.<sup>27</sup>

Untuk bagian lantai yang mudah menjadi basah, disarankan untuk menghindarkan penggunaan material lantai yang keras dan licin.<sup>28</sup> Sementara untuk lantai yang netral dan tidak bermotif dapat berfungsi sebagai latar belakang yang sederhana untuk penghuni dan perabotnya.<sup>29</sup>

Lantai kayu dikagumi karena berkesan hangat tampak alami, dan menyatu dengan daya tarik kenyamanan, kelenturan dan

---

<sup>27</sup>Francis D.K Ching, hal. 163

<sup>28</sup>Francis D.K Ching, hal. 165

<sup>29</sup>Francis D.K Ching, hal. 167

durabilitasnya. Lantai kayu juga mudah perawatannya dan jika rusak dapat diperbaiki kembali atau diganti. Jenis kayu yang berurat padat (kayu oak putih, dan merah, kayu- kayu : maple, birch, beech dan pecan) dan kayu lunak (cemara, douglas fir, western larch, hemlock dan lain- lain) yang kuat dan awet sering digunakan untuk lantai kayu, dari semua itu kau oak, cemara dan duglas fir adalah kayu- kayu yang sering digunakan. Kelas yang terbaik tampak jernih atau telah dipilih yang serta dapat menyembunyikan cacat seperti :bermata kayu, urat- uratnya bergurat, patah- patah dan pecah- pecah.

Material lantai kayu tersedia dalam bentuk papan atau dalam bentuk blok dan panel sintetis. Lantai kayu bentuk blok biasanya berbentuk potongan- potongan kayu yang berukuran agak sempit dan panjang, walaupun papan dengan lebar 6” (152 mm) juga tersedia dalam bentuk kayu lunak. Blok parket terdiri dari potongan- potongan kayu tipis yang dibuat di pabrik dalam bentuk lempengan segi empat dengan pola- pola *geometris* yang bermacam- macam. Panel- panel prajadi yang dalam bentuk kayu- kayu lantai berukuran sempit juga merupakan jenis lain dari lantai kayu yang diproses pabrik.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup>Francis D.K Ching, hal. 168

Material lantai tegel dan batu biasanya padat dan kuat, tegel keramik yang biasa digunakan untuk lantai adalah *mozaik*, ukurannya relatif kecil berupa unit- unit modul yang terbuat dari tanah liat atau campuran porselin. Tegel quarry dan pengeras permukaan jalan (paver) adalah material lantai dalam bentuk modul. Material lantai dari batu memberi kesan padat, permanen, sangat awet pada permukaan lantai. Beton juga dapat digunakan sebagai permukaan akhir lantai jika cukup halus dan rata. Terazzo adalah jenis lantai khusus yang menonjolkan agregatnya dengan pola mirip *mozaik* yang tercipta dari pecahan marmer yang digunakan.<sup>31</sup>

Material lantai yang lentur menghasilkan permukaan lantai yang ekonomis, padat dan tidak menyerap suara, dengan tingkat durabilitas yang relatif baik dan perawatan yang mudah. Tidak ada bahan lantai lentur yang lebih baik dalam segala hal. Daftar berikut ini menunjukkan jenis-jenis material yang berfungsi baik untuk bagian- bagian ruang tertentu.

Kelenturan & ketenangan : tegel dari gabus, tegel karet, tegel gabus dengan lapisan vinil, lembaran vinil

Tahan terhadap benturan/ lekuk : tegel dan lembaran vinil, tegel gabus dengan lapisan vinil, tegel- tegel gabus dan karet.

---

<sup>31</sup>Francis D.K Ching, hal. 170

Noda warna : tegel dan lembaran vinil, tegel asbestos vinil, linoleum.

Minyak : tegel dan lembaran vinil, tegel gabus dengan lembaran lapisan vinil, linoleum, tegel asbestos vinil.

Terbakar puntung rokok : tegel gabus, tegel karet, tegel gabus dengan lapisan vinil, tegel vinil.

Perawatan mudah : tegel dan lembaran vinil, tegel asbestos vinil, tegel gabus dengan lapisan vinil.

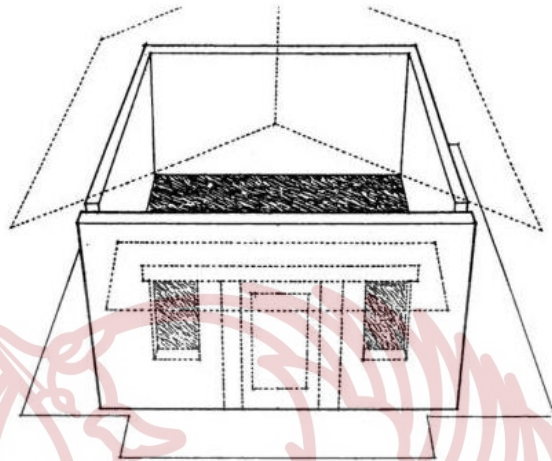
Lantai dasar kayu atau beton untuk material lantai lentur harus dibuat bersih, kering, rata dan halus permukaannya, karena jika tidak demikian, cacat- cacatnya akan tetap tampak di permukaan lantai walaupun telah ditutup material lantai akhir.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup>Francis D.K Ching, hal. 171

b. Dinding

## DINDING



Gambar 2. Pola Dinding  
Sumber :Francis D.K Ching, hal. 176

Dinding adalah elemen arsitektur yang penting untuk setiap bangunan. secara tradisional, dinding telah berfungsi sebagai struktur pemikul lantai di atas permukaan tanah, langit-langit dan atap. Menjadi muka bangunan, memberi proteksi dan privasi pada ruang interior yang dibentuknya. Sebagai elemen struktur dinding harus diatur dalam suatu pola yang dikoordinasikan dengan bentangan-bentangan struktur lantai dan atap yang dipikulnya. Apabila persyaratan ukuran dan bentuk ruang interior serta aktivitas yang dilakukan di dalamnya tidak cocok dengan pola dinding struktur yang baku, kita dapat menggunakan sistem “tiang dan balik”. Dengan demikian dinding dan partisi nonstruktur akan bebas menentukan dan mengelilingi ruang interior seperti yang diinginkan, hal ini sering dilakukan pada bangunan-bangunan



komersial, bertingkat, dan lainnya, yang lebih menginginkan tata letak ruang yang fleksibel.<sup>33</sup>

Beberapa jenis bahan- bahan yang berfungsi sebagai dinding atau bahan- bahan pokok dinding.

Batu : batu kali, batu bata, batako, dan lain sebagainya.

Kayu : papan, tripleks, bamboo, hardboard dan lain sebagainya.

Metal : alumunium, tembaga, kuningan, plat baja, dan lain sebagainya.

Gelas : kaca, dan lain sebagainya

Plastik : fiber glass, folding door dan lain sebagainya.

Bahan- bahan penutup dinding:

Batu : bermacam- macam batu alam, asbes, coraltex marmer.

Cat : bermaam- macam cat tembok, chemistone.

Fiberglass : flexiglass, paraglass

Gelas : cermin, kaca, (kaa bening, kaca rayben kaca es, dan lain sebagainya.

Kain : batik, sutra.<sup>34</sup>

Hampir semua dinding terbuat dari beberapa lapisan material, rangka dindingnya sendiri biasanya terbuat dari tiang tiang kayu atau logam yang dipasang dengan plat dasar dan plat puncaknya. Pada rangka ini dipasang satu atau lebih lapisan bahan berbentuk

---

<sup>33</sup>Francis D.K Ching, hal. 176

<sup>34</sup>J. Pamudji Suptandar, 1999, hal. 150



lembaran, seperti : papan kayu lapis atau gips, yang membantu memperkuat dinding. Material lembaran dapat berfungsi sebagai permukaan akhir untuk dinding sebelah luar, tetapi lebih sering lagi, rangka tersebut berfungsi sebagai penyangga berbagai lapisan lembaran penutup sirap, stucco, atau veneer motif tembok. Permukaan dinding luar harus tahan cuaca. Permukaan dinding interior tidak selalu harus berunsur tahan cuaca, dan oleh karena itu, dapat dipilih material yang maamanya lebih banyak, untuk mengendalikan masuknya udara panas, kelembaban, dan suara melalui tebal dinding, kontruksi suatu dinding dapat dibuat dilapisi atau diisi dengan material insulator dan ditutup dengan lapisan pencegah uap air.<sup>35</sup>

Dinding- dinding beton dan tembok biasanya lebih tebal dibanding dinding- dinding dengan rangka karena dinding- dinding tersebut mengandalkan massanya untuk kekuatan dan stabilitasnya. Walaupun kuat menahan gaya tekan, diperlukan dinding- dinding melintang dan penguat baja untuk menahan tekuk yang timbul dari gaya- gaya lateral. Dinding beton dan tembok adalah bahan yang tahan api, tetapi walaupun insulator terhadap panas yang kurang baik. Rongga untuk insulator dan lubang- lubang untuk jaringan

---

<sup>35</sup>Francis D.K Ching, hal. 178

mekanis, plambing atau elektrik harus dirancang sebelum konstruksi dimulai.<sup>36</sup>

Dinding adalah elemen utama yang dengannya kita membentuk ruang interior Bersama dengan bidang lantai dan langit-langit yang menjadi pelengkap untuk penutup, dinding mengendalikan ukuran dan bentuk ruang, dinding juga dapat dilihat sebagai penghalang yang merupakan batas sirkulasi kita, memisahkan satu ruang dengan ruang sebelahnya dan menyediakan privasi visual maupun akustik bagi pemakainya sebuah ruang.<sup>37</sup>

Sebuah dinding secara visual dapat dibedakan dari dinding sebelahnya atau bidang langit-langit dari perbedaan warna, tekstur atau materialnya. Perbedaan ini dapat dipertegas lagi baik dengan pemberian lis penutup atau penonjolan. Pekerjaan menutup seperti pada plint lantai dan pemasangan lis profil berguna untuk menyembunyikan sambungan elemen-elemen konstruksi yang kurang rapi atau elah yang ada di antara sambungan material yang digunakan dan untuk memperindah permukaan arsitektur. Penonjolan adalah pembuatan alur pada bidang untuk memisahkan

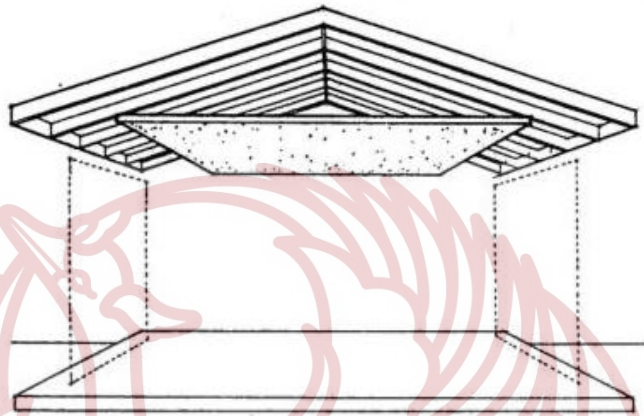
---

<sup>36</sup>Francis D.K Ching, hal. 179

<sup>37</sup>Francis D.K Ching, hal. 180

secara visual pertemuan 2 bidang tersebut dan menegaskan garis-  
garis tepinya.<sup>38</sup>

c. Ceiling



Gambar 3. Pola Dinding  
Sumber Francis D.K Ching, hal. 176

Pengertian istilah ceiling/langit-langit/plafond, berasal dari kata “*ceiling*”, yang berarti melindungi dengan suatu bidang penyekat sehingga terbentuk suatu ruang. Secara umum dapat dikatakan: Ceiling adalah sebuah bidang (permukaan) yang terletak di atas garis pandang normal manusia, berfungsi sebagai pelindung (penutup) lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada dibawahnya.<sup>39</sup>

Langit- langit adalah elemen yang menjadi naungan dalam desain interior dan menyediakan perlindungan fisik maupun psikologis untuk semua yang ada di bawahnya. Langit- langit

<sup>38</sup>Francis D.K Ching, hal. 182

<sup>39</sup><http://diniputri15yahoom.blogspot.com/2011/10/interior.html>. 12 juli 2018. 12 : 57

dibentuk oleh bagian bawah struktur lantai dan atap. Material langit-langit dapat langsung dipasang pada struktur rangka atau digantung pada rangka tersebut. Dalam beberapa hal, struktur yang berada di atas kepala dapat dibiarkan terlihat dan berfungsi sebagai langit-langit.<sup>40</sup>

Ketinggian langit-langit mempunyai pengaruh besar terhadap skala ruang. Sementara ketinggian langit-langit harus dipertimbangkan telatif terhadap dimensi-dimensi ruang yang lain dan pemakaian dan penggunaannya. Langit-langit yang tinggi cenderung menjadikan ruang tersa terbuka, segar, dan luas dapat juga memberi suasana agung dan resmi, khususnya jika rupa dan bentuknya beraturan tidak sekedar menutup ruang tetapi menjulang ke atas. Langit-langit yang rendah, sebaliknya mempertegas kualitas naungannya dan cenderung menciptakan suasana intim dan ramah.

41

Ketinggian langit-langit dapat dibuat rendah dengan menggunakan warna cerah, tua yang kontras dengan warna dinding atau meneruskan material langit-langit atau penyelesaian akhirnya kebawah menuju bidang dinding. Selain diberi permukaan dengan material yang datar dan halus langit-langit dapat terbuat dari pola struktur lantai atau atap atasnya. Batang-batang lurus dapat

---

<sup>40</sup>Francis D.K Ching, hal. 192

<sup>41</sup>Francis D.K Ching, hal. 193

menciptakan pola- pola garis sejajar, grid, atau radikal. Pola langit-langit atau apapun juga akan cenderung menarik perhatian dan tampak lebih rendah dari sebenarnya sebagai akibat bobot visualnya, oleh karena mengarahkan mata, pola linier, juga dapat menegaskan dimensi ruang yang sejajar dengan pola- pola tersebut.<sup>42</sup>

Dalam ruang yang mempunyai langit- langit yang tinggi seluruh atau sebagian dari langit- langit dapat dibuat rendah untuk menurunkan skala ruang atau untuk membedakan suatu bagian dari ruang di sekitarnya. Oleh karena langit- langit yang dibuat rendah biasanya digantung dari struktur lantai atau atap di atasnya, bentuknya dapat merupakan pengulangan atau bahkan kontras dengan bentuk dan geometris ruangnya. Langit- langit yang digantung menciptakan ruang tersembunyi yang dapat digunakan untuk menempatkan jaringan elektrikal atau mekanis, seperti peralatan lampu yang masuk ke dalam langit- langit dan material- material insulasi. Efek langit- langit yang digantung juga dapat diciptakan dengan elemen- elemen yang nonstruktur seperti kain atau sederetan peralatan lampu gantung.<sup>43</sup>

Karena langit- langit merupakan permukaan terbesar dalam ruang yang tidak dimanfaatkan, bentuk dan teksturnya dapat mempunyai pengaruh yang besar pada akustik ruang. Permukaan

---

<sup>42</sup>Francis D.K Ching, hal. 195

<sup>43</sup>Francis D.K Ching, hal. 196



langit- langit yang umumnya halus dan terbuat terbuat dari material yang keras, memantulkan suara yang merambat di udara dalam ruang. Di hampir semua situasi, hal ini dapat diterima karena elemen- elemen lain dan permukaan- permukaan dalam ruang dapat menggunakan material peredam suara. Kebisingan yang tidak dikehendaki dalam ruang akan terjadi apabila efek gema yang berulang berambat bolak- balik diantara 2 bidang panel sejajar yang tidak meredam suara, seperti langit- langit datar yang berhadapan dengan permukaan lantai yang keras. Penanggulangan kebisingan tersebut adalah dengan menambah permukaan- permukaan yang dapat meredam suara. cara lain adalah dengan memiringkan bidang langit- langit atau menggunakan permukaan langit- langit yang berbentuk dibuat seperti akordeon.<sup>44</sup>

## 6. ELEMEN PENGISI RUANG

Suatu perancangan interior untuk mencapai hasil yang optimal diperlukan unsur- unsur yang mendukung. Salah satu unsur pendukung tersebut adalah elemen pengisi ruang yaitu *furniture* atau perabot. *Furniture* berfungsi untuk mendukung aktivitas pada ruang demi tercapainya desain interior yang baik. Ruang yang kosong tanpa ada benda satupun di dalamnya tentu tidak akan memuaskan kebutuhan manusia, apabila ruang telah dilengkapi dengan *furniture*, barulah ruang

---

<sup>44</sup>Francis D.K Ching, hal. 201



tersebut dapat berfungsi.<sup>45</sup> Furniture merupakan pendukung fungsi ruang pada sebuah interior. Selain itu *furniture* juga berfungsi sebagai penciptaan suasana ruang.

Perencanaan dalam sebuah *furniture* perlu memperhatikan aspek-aspek yang mendukung. Aspek-aspek tersebut antara lain:

- a. Siapa yang akan menggunakan *furniture* tersebut.
- b. Terhadap bentuk ruang, faktor geografi, tipe rumah, *apartment* dan gaya arsitektur ikut menentukan letak dan bentuk suatu ruang.
- c. Bagaimana bentuk yang diinginkan atau suasana yang ingin dicapai.
- d. Cost atau biaya yang diperlukan.<sup>46</sup>

Penyusunan *furniture* harus disesuaikan dengan kebutuhan guna kenyamanan si pemakai sedang fungsi *furniture* tidak dapat dipisahkan dengan faktor estetika.<sup>47</sup> Selain itu *furniture* di dalam ruangan memiliki kekuatan dalam mendukung penciptaan suasana.

## **B. TINJAUAN UMUM HOTEL**

### **1. PENGERTIAN HOTEL**

HOTEL berasal dari bahasa latin "HOSPES", yang memiliki arti orang asing yang menginap di rumah seseorang (teman, keluarga, dan kenalan), Dan berkembang menjadi kata HOSTEL dalam bahasa

---

<sup>45</sup>J. Pamudji Suptandar, 1999, hal. 167

<sup>46</sup>J. Pamudji Suptandar, 1999, hal. 173

<sup>47</sup>J. Pamudji Suptandar, 1999, hal. 173

prancis, hingga sampai akhirnya menjadi Hotel yang berarti rumah penginapan.<sup>48</sup>

Menurut kamus umum bahasa Indonesia hotel adalah rumah penginapan (dengan menyediakan makanan ).<sup>49</sup>

Menurut Hotel Proprietors Act, (1956), hotel adalah suatu perusahaan yang dikelola oleh pemiliknya dengan menyediakan pelayanan makanan, minuman dan fasilitas kamar untuk tidur kepada orang-orang yang sedang melakukan perjalanan dan mampu membayar dengan jumlah yang wajar sesuai dengan pelayanan yang diterima tanpa adanya perjanjian khusus.

Menurut Gloier Electronic Publishing Inc, (1995), hotel adalah usaha komersial yang menyediakan tempat menginap, makanan dan pelayanan-pelayanan untuk umum

American Hotel and Motel Association ( AHMA) menyatakan bahwa hotel adalah suatu tempat dimana disediakan penginapan, makanan dan minuman serta pelayanan lainnya untuk disewakan bagi para tamu atau orang-orang yang tinggal untuk sementara waktu

Richard (2000) berpendapat bahwa hotel adalah jenis akomodasi yang menyediakan fasilitas dan pelayanan penginapan, makan, dan

---

<sup>48</sup><http://bloganakpariwisata.blogspot.com/2016/09/pengertian-hotel-dan-jenis-jenis-hotel.html>. 19 Juli 2018. 12 : 31

<sup>49</sup>W.J.S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Balai Pustaka : 1976), hal 362

minum serta jasa-jasa lainnya untuk umum yang tinggal untuk sementara waktu, dan dikelola secara professional.

Keputusan Menteri Parpostel no Km 94/HK103/MPPT 1987, hotel adalah salah satu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau keseluruhan bagian untuk jasa pelayanan penginapan, penyedia makanan dan minuman serta jasa lainnya bagi masyarakat umum yang dikelola secara komersil.

Hotel Indonesia dibangun pemerintah dengan dana pampasan perang jepang. Hotel milik pemerintah ini adalah hotel bertarafinternasioanl pertama di Indonesia. Ide atau prakarsa mendirikan HI, asset bangsa ini dating dari Ir. Soekarano, Presiden RI pertama.<sup>50</sup>

Jadi hotel adalah perusahaan yang dikelola oleh pemiliknya dengan menyediakan pelayanan makanan, minuman dan fasilitas kamar untuk tidur keada orang- orang yang sedang melakukan peralanan dan mampu membayar dengan jumlah yang wajar sesuai dengan pelayanan yang diterima tanpa adanya perjanjian khusus.

## **2. KLARIFIKASI HOTEL**

Sebuah hotel dapat didefinisikan sebagai tempat tinggal atau bangunan yang memiliki usaha utama dalam menyediakan penginapan untuk publik atau masyarakat secara umum dan memiliki jasa pelayanan makanan dan minuman dan lebih dari itu, jasa pelayanan kamar,

---

<sup>50</sup>Arifin Pasaribu, *Hotel Indonesia*, (Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama : 2014), Hal. 1

pencucian dan penggunaan atau menikmati *furniture* yang ada pada bangunan tersebut. Klarifikasi atau penggolongan hotel adalah suatu system pengelompokan hotel kedalam berbagai kelas atau tingkatan , berdasarkan ukuran penilaian tertentu, oleh karena itu, pemahaman pada beberapa klarifikasi hotel perlu dilakukan, yang dapat ditinjau dari berbagai sudut pandang, yaitu ditinjau dari tujuan kedatangan tamu, lama tamu menginap, jumlah kamar dan lokasi.

a. Jenis hotel menurut tujuan kedatangan tamu

1) *Business Hotel*, merupakan hotel yang dirancang untuk mengakomodasikan tamu yang mempunyai tujuan berbisnis. Fasilitas negoisasi dengan mengedepankan kenyamanan dan privasi yang tinggi, hotel dilengkapi dengan fasilitas seperti olahraga, bersantai dan jamuan makan ataupun minum.

2) *Pleasure Hotel*, merupakan hotel yang sebagian besar fasilitasnya ditujukan untuk memfalitasi tamu yang memiliki tujuan untuk berekreasi. Hotel dilengkapi dengan berbagai fasilitas untuk bersantai dan relaksasi baik untuk kegiatan *indoor* maupun *outdoor*.

Tabel 1. Alternatif Kegiatan Rekreasi Pada Sebuah Hotel

| Dalam Ruangan<br>(indoor)      |                          | Luar Ruangan<br>(outdoor)      |                             |
|--------------------------------|--------------------------|--------------------------------|-----------------------------|
| Aktivitas                      | Fasilitas                | Aktivitas                      | Fasilitas                   |
| Olah raga                      | Ruang <i>fitness</i>     | Olah raga                      | <i>Jogging track</i>        |
|                                | Ruang senam              |                                | <i>Bicycle track</i>        |
|                                | Kolam renang indoor      |                                | Kolam renang <i>outdoor</i> |
|                                | Ruang <i>billiard</i>    |                                | Lapangan tenis              |
| Relaksasi dan bersenang-senang | Ruang karaoke            | Relaksasi dan bersenang-senang | Taman                       |
|                                | <i>Home theater</i>      |                                | Taman bermain               |
|                                | Ruang baca <i>indoor</i> |                                | Ruang baca <i>outdoor</i>   |
|                                | Ruang spa                |                                | Gardu pandang               |
|                                | Ruang sauna              |                                |                             |

Sumber: Endy Marlina, *Panduan perancangan Bangunan Komersial*, (Yogyakarta : Andi Offset, 2008), hal.54

- 3) *Country Hotel*, merupakan hotel khusus bagi tamu antar negara, biasanya lokasi hotel berada di pusat kota agar dekat dengan pusat pemerintahan suatu negara dan memerlukan privasi dan keamanan yang sangat tinggi.
- 4) *Sport Hotel*, merupakan hotel yang fasilitasnya ditujukan terutama untuk melayani tamu yang bertujuan untuk berolahraga. Untuk fasilitas *sport hotel* hampir sama dengan fasilitas *pleasure hotel*, tetapi fasilitas olahraganya lebih ditonjolkan.



b. Jenis hotel menurut lamanya tamu menginap

- 1) *Transit Hotel* merupakan hotel dengan waktu menginap tidak lama (harian).
- 2) *Semiresidential Hotel* merupakan hotel dengan rata- rata waktu menginap tamu cukup lama (mingguan).
- 3) *Residential Hotel* merupakan hotel dengan waktu kunjungan tamu yang tergolong lama (bulanan).

c. Jenis hotel menurut jumlah kamar

- 1) *Small hotel* adalah hotel dengan jumlah kamar yang sedikit (maksimal 25 kamar). Biasanya *small hotel* dibangun di daerah dengan angka kunjungan rendah.
- 2) *Medium Hotel* adalah hotel dengan jumlah kamar sedang (sekitar 29- 299 kamar). Biasanya *medium hotel* dibangun di daerah dengan angka kunjungan sedang.
- 3) *Large Hotel* adalah hotel yang memiliki jumlah kamar yang banyak (minimal 300 kamar). Biasanya *large hotel* dibangun di daerah dengan angka kunjungan tinggi.

d. Jenis hotel menurut lokasinya

- 1) *City Hotel* adalah hotel yang terletak di pusat kota dan biasanya menampung tamu yang bertujuan untuk bisnis atau urusan dinas.
- 2) *Down Town Hotel* adalah hotel yang terletak di dekat perdagangan dan perbelanjaan.

- 3) *Suburban Hotel/Motel* adalah hotel yang berlokasi di pinggiran kota.
- 4) *Resort Hotel* adalah hotel yang dibangun di tempat-tempat wisata.<sup>51</sup>

### 3. KLARIFIKASI HOTEL BERBINTANG

Hotel berbintang atau bintang hotel adalah salah satu jenis pengkelasan sebuah hotel, pengkelasan hotel ini dimulai dari hotel bintang satu sampai hotel bintang lima, semakin banyak bintang yang dimiliki suatu hotel mengindikasikan bahwa semakin lengkap pula fasilitas hotel tersebut. Lebih spesifik lagi, terdapat klarifikasi hotel yang berlaku di Indonesia yang didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu: jumlah kamar, fasilitas dan peralatan yang disediakan, model sistem pengelolaan dan bermotto pelayanan. Berdasarkan pertimbangan aspek-aspek diatas, hotel dapat diklasifikasikan menjadi berbagai tingkatan yang masing-masing terdiri dari 5 tingkatan. Peninjauan terhadap kelas-kelas hotel ini dilakukan setiap 3 tahun sekali. Pengklasifikasian tersebut didasarkan pada:

- a. Persyaratan fisik yang meliputi luasan bangunan, konstruksi (desain dan dekorasi), *entrance*, tangga, fasilitas listrik darurat, lift, telepon umum

---

<sup>51</sup>Endy Marlina, *Panduan perancangan Bangunan Komersial*, (Yogyakarta : Andi Offset, 2008), hal.52-61

- b. *Bedroom* meliputi ukuran (*single, double, triple*), *suites*, handuk, ruang *service*, Gudang, tempat duduk, meja, pencahayaan, *finishing* lantai fasilitas ruang lain, akustik, pintu.
- c. Kamar mandi meliputi jumlah, ukuran, standar, fasilitas dalam kamar mandi.
- d. Area publik meliputi toilet umum, koridor, ruang *resepsi*, tempat parkir, area hijau.
- e. *Service* makanan dan fasilitas rekreasi meliputi *lounge, breakfast, room service, restaurant, bar*, fasilitas konferensi *cloakroom, entertainment*, rekreasi, *hairstylist*.
- f. *Service*, meliputi *service* penerima tamu, *service medical, service kasir, laundry, service postel, service turis dan travel, retail, service Bahasa*, kondisi dan situasi.

Berdasarkan pertimbangan aspek-aspek di atas hotel dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Hotel bintang 2

Klasifikasi hotel bintang 2 mempunyai kondisi sebagai berikut:

1) Umum

- a) Lokasi mudah dicapai, dalam artian akses ke lokasi tersebut mudah
- b) Bebas polusi
- c) Unsur dekorasi Indonesia tercermin pada *lobby*

- d) Bangunan terawat rapi dan bersih
- e) Sirkulasi di dalam bangunan mudah

## 2) *Bedroom*

- a) Minimum mempunyai 20 kamar dengan luasan 22m<sup>2</sup>/ kamar
- b) Setidaknya terdapat 1 kamar suite dengan luasan 44 m<sup>2</sup>/ kamar
- c) Tinggi minimum 2,6 m tiap lantai
- d) Tidak bising
- e) Pintu kamar dilengkapi pengaman
- f) Tata udara dengan pengatur udara
- g) Terdapat jendela dengan tirai tidak tembus sinar luar
- h) Dalam tiap kamar dan kamar mandi minimum terdapat 1 stop kontak.
- i) Dinding kamar mandi kedap suara

## 3) *Dining room*

- a) Standar luas 1,5 m<sup>2</sup>/ tempat duduk
- b) Tinggi ruangan lebih dari 2,5 m
- c) Terdapat akses langsung dengan dapur
- d) Tata udara dengan/ tanpa pengatur udara

## 4) *Bar*

- a) Standar luas 1,1 m<sup>2</sup>/ tempat duduk
- b) Terdapat 1 buah yang terpisah dari restoran
- c) Dilengkapi perlengkapan menuci dengan air panas/ dingin

5) *Lobby*

- a) Harus ada *lobby*
- b) Tata udara dengan AC/ ventilasi
- c) Kapasitas penerangan minimum 150 lux

6) Sarana *olah raga* dan rekreasi

Minimum 1 buah dengan alternative pilihan: tenis, golf, *fitness*, *billiard*, *jogging*, taman bermain anak, olahraga air (misal kolam renang)/ gunung.

7) Utilitas penunjang

- a) Terdapat transportasi vertikal yang bersifat mekanis
- b) Ketersediaan air minimum 300 liter/ orang/ hari
- c) Daya listrik mencukupi
- d) Tata udara dengan/ tanpa pengatur udara
- e) Terdapat ruang mekanik
- f) Komunikasi dengan telepon saluran dalam (*house phone*), telepon *local*, dan *interlocal*.
- g) Terdapat fasilitas sentral radio, *carcall*.
- h) Terdapat alat deteksi kebakaran awal pada tiap ruang, *fire extinguisher*, *fire hydrant*, pintu kamar tahan api
- i) Minimum terdapat 1 ruang jaga
- j) Terdapat tempat penampungan sampah tertutup
- k) Terdapat saluran pembuangan air kotor



b. Hotel Bintang 3

Klarifikasi hotel bintang 3 mempunyai kondisi sebagai berikut :

1) *Umum*

Unsur dekorasi Indonesia tercermin pada *lobby*, restoran, kamar tidur, dan *function room*

2) *Bedroom*

- a) Terdapat minimum 20 kamar standar dengan luas 22 m<sup>2</sup> kamar
- b) Terdapat minimum 2 kamar suite dengan luas 44 m<sup>2</sup>/ kamar
- c) Tinggi minimum 2,6 m tiap lantai.

3) *Dining room*

Bila tidak berdampingan dengan *lobby* maka harus dilengkapi dengan kamar kamar mandi/ wc sendiri.

4) *Bar*

- a) Apabila berupa ruang tertutup maka harus dilengkapi dengan pengatur udara mekanik (AC) dengan suhu 24 °C.
- b) Lebar ruang kerja bartender setidaknya 1 m.

5) *Ruang fungsional*

- a) Minimum terdapat 1 buah pintu masuk yang terpisah dari lobby dengan kapasitas minimum 2,5 kali jumlah kamar

- b) Dilengkapi dengan toilet apabila tidak satu lantai dengan *lobby*
  - c) Terdapat *pre function room*
- 6) *Lobby*
- a) Mempunyai luasan minimum 30 m<sup>2</sup>
  - b) Dilengkapi dengan *lounge*
  - c) Toilet umum minimum 1 buah dengan perlengkapan
  - d) Lebar koridor minimum 1,6 m
- 7) *Drug store*
- a) Minimum terdapat *drugstore, bank, money changer*, biro perjalanan, *air line agent, souvenir shop*, perkantoran, butik dan salon
  - b) Tersedia *poliklinik*
  - c) Tersedia *paramedis*
- 8) Sarana rekreasi dan olahraga
- a) Minimum 1 buah dengan pilihan :*tennis, bowling, golf, fitness, sauna, billiard, jogging, diskotik*, atau taman bermain anak.
  - b) Terdapat kolam renang dewasa yang terpisah dengan kolam renang anak.
  - c) Sarana rekreasi untuk hotel di pantai dapat dipilih dari alternatif berperahu, menyelam, selancar, atau ski air.

- d) Sarana rekreasi untuk hotel di gunung dapat dipilih dari alternatif *hiking*, berkuda, atau berburu.

9) Utilitas penunjang

- a) Terdapat transportasi vertikal mekanis.
- b) Ketersediaan air bersih minimum 500 liter orang/ hari
- c) Dilengkapi dengan instalasi air panas/ dingin
- d) Dilengkapi dengan telepon local dan interlocal.
- e) Tersedia PABX.
- f) Dilengkapi dengan sentral video/ TV, radio, *paging*, *carcall*.

c. Hotel bintang 4

Hotel kelas ini mempunyai kondisi sebagai berikut:

1) Umum

Minimum seperti pada hotel bintang 3

2) *Bedroom*

- a) Mempunyai minimum 50 kamar standar dengan luasan 24 m<sup>2</sup>/ kamar
- b) Mempunyai minimum 3 kamar suite, dengan luasan minimum 48 m<sup>2</sup>/ kamar
- c) Tinggi minimum 2,6 m tiap lantai
- d) Dilengkapi dengan pengatur suhu kamar di dalam *bedroom*

3) *Dining room*

Mempunyai minimum 2 buah dining room, salah satunya berupa *coffe shop*.

4) *Bar*

Mempunyai ketentuan minimum sama dengan hotel bintang 3

5) *Ruang fungsional*

Mempunyai ketentuan minimum sama dengan hotel bintang 3

6) *Lobby*

- a) Mempunyai luasan minimum 100 m<sup>2</sup>.
- b) Terdapat 2 toilet umum untuk pria dan 3 toilet umum untuk wanita dengan perlengkapannya.

7) *Drug store*

Mempunyai ketentuan minimal sama dengan hotel bintang 3

8) Sarana rekreasi dan olah raga

Seperti pada hotel berbintang 3 ditambah dengan diskotik/ night club dengan suara dengan AC dan toilet.

9) Utilitas penunjang

Minimum seperti hotel bintang 3 dengan:

- a) *Transportasi* vertikal mekanis

- b) Ketersediaan air bersih minimum 700 liter/ orang/ hari
- c) Dilengkapi dengan instalasi air panas/ dingin.
- d. Hotel bintang 5

Hotel kelas ini mempunyai kondisi sebagai berikut:

1) Umum

Minimum seperti pada hotel berbintang 4.

2) *Bedroom*

- a) Mempunyai minimum 100 kamar standar dengan luasan 26 m<sup>2</sup>/ kamar.
- b) Mempunyai minimum 4 kamar suite dengan luasan 52 m<sup>2</sup>/ kamar
- c) Tinggi minimum 2,6 m tiap lantai.
- d) Dilengkapi dengan pengatur suhu kamar di dalam kamar .

3) *Dining room*

Mempunyai minimum 3 buah dining room, salah satunya dengan spesialisasi masakan (*Japanese/ Chinese/ European food*)

4) *Bar*

Minimum seperti pada hotel berbintang 4

5) *Ruang fungsional*

Minimum seperti pada hotel berbintang 4



6) *Lobby*

Minimum seperti pada hotel berbintang 4

7) *Drug store*

Minimum seperti pada hotel berbintang 4

8) Sarana rekreasi dan olah raga

Seperti pada hotel berbintang 4 ditambah dengan area bermain anak minimum ayunan atau unkit (*children playground*)

9) *Utilitas* penunjang

- a) Minimum seperti hotel bintang 4 dengan tambahan :
- b) Transportasi vertikal mekanis
- c) Ketersediaan air bersih minimum 700 liter/ orang/ hari
- d) Dilengkapi dengan instalasi air panas/ dingin.
- e) Dilengkapi dengan *sentral video, music, teleks, radio, carcall.*

10) *Business center*

*Di business center* ini tersedia beberapa staf yang dapat membantu dengan bertindak sebagai co- secretary para tamu yang ingin berkomunikasi dengan kantor pusatnya maupun relasi bisnisnya. Selain iitu ada pula fasilitas lain seperti *faksimili, teleks, mecanograf.*

## 11) *Restaurant*

Sebagian restoran di hotel yang besar dapat dibagi menjadi:

- a) *Main dining room* atau ruang makan utama yang menyediakan makanan Perancis atau *internasional*.
- b) *Coffee shop*, restoran yang menyediakan dan menyajikan makan pagi dengan menu dan jenis pelayanannya lebih sederhana atau biasa disebut *ready on plate*.
- c) Restoran yang spesifik seperti *grill- room*, *pizzarea*, *japanese*, *oriental*.
- d) *Room service*: restoran yang melayani dan menyediakan hidangan makanan dan minuman kepada tamu hotel yang enggan keluar kamar, atas dasar pesanan tamu, makanan dan minuman diantar langsung ke kamar tamu.
- e) *Take out service* dan *out side catering* : untuk lebih meningkatkan pendapatan penjualan produk yang dihasilkan oleh dapur hotel, ada beberapa hotel yang melayani pesanan makanan dan minuman dan penyelenggaraan perjamuan di luar hotel seperti misalnya, untuk perjamuan instansi-instansi pemerintah, perjamuan kenegaraan dan instansi-instansi swasta. Di samping itu, toko makanan berupa kue-kue yang dijual oleh *pastry shop* yang ada di hotel juga

melayani penjualan kue- kue dan ice cream untuk keperluan umum.<sup>52</sup>

#### 4. KAMAR HOTEL

Pada sebuah hotel, ruang tidur merupakan ruang privat yang perlu diperhatikan konfigurasinya untuk memenuhi tuntutan kenyamanan dan privatisasi konsumen di satu sisi serta aspek efisiensi dari sisi komersial. Sebagai sebuah bangunan komersial, efisiensi merupakan tuntutan yang selalu ada dalam rancangan sebuah hotel. Namun, aspek ini perlu didamaikan dengan tuntutan kenyamanan konsumen yang akan memengaruhi betah atau tidaknya konsumen menginap di hotel tersebut.<sup>53</sup>

Dalam menentukan rencana guest room, pertimbangan pertama terletak pada ukuran ruang. Panjang dan lebar ruangan ditentukan oleh jumlah *furniture* yang mengisi ruangan dan tingkat kemewahan suatu hotel. *Guest room* yang paling umum terdapat dalam suatu hotel adalah *twin bed room*, *single bed room*, dan *suites room*. Unit terkecil memiliki sepasang tempat tidur kembar, baik yang diletakkan secara terpisah dengan adanya meja lampu di antaranya maupun yang diletakkan secara berdempet. Dari segi efisiensi ruang cara kedua lebih baik dari pada cara pertama. Pertimbangan kedua adalah ukuran dan tipe

---

<sup>52</sup>Endy Mrlina, 2008, hal. 71- 82

<sup>53</sup>Endy Mrlina, 2008, hal. 37

tempat tidur yang digunakan, yaitu tipe king atau standar *twin*. Selain itu, juga perlu dipertimbangkan fasilitas tempat tempat duduk.<sup>54</sup>

*Bedrooms* (ruang privasi) pada sebuah hotel pada umumnya berbentuk seluler, dengan bentang- bentang kecil dan membutuhkan pemisahan yang jelas, baik secara visual maupun akustik. Rancangan grid yang ekonomis menggunakan asumsi setiap ruang tidur mempunyai kamar mandi sehingga lebar antarkolom (yang menghubungkan 2 kamar) adalah 20 ft.- 25 ft.<sup>55</sup>

Kenyamanan konsumen merupakan aspek penting yang sangat berkaitan dengan tinggi rendahnya angka kunjungan pada hotel tersebut. Salah satu realisasi kenyamanan pada bangunan hotel dapat diklarifikasikan berdasarakan fasilitas yang disediakan pada setiap kamarnya. Makin mewah kelengkapan fasilitas yang tersedia, makin tinggi pula kelas kamar tersebut. Contoh klarifikasi kelas kamar pada sebuah hotel adalah sebagai berikut:

a. *Standart room*

Standard room merupakan jenis kamar yang harganya paling murah di suatu hotel karena fasilitas yang tersedia di dalam kamar tersebut berlaku umum di semua hotel. Perlengkapan standar dalam dalam suatu hotel biasanya adalah sebagai berikut:

---

<sup>54</sup>Endy Mrlina, 2008, hal. 45

<sup>55</sup>Endy Mrlina, 2008, hal. 51

- 1) Kamar tidur dilengkapi dengan fasilitas : tempat tidur (meliputi kotak pegas, Kasur, penghalang kepala) tempat tidur yang digunakan di hotel pada umumnya memakai spring bed supaya lebih kuat, lembut dan tidak perlu dijemur.
- 2) Meja malam, yaitu meja yang diletakkan di salah satu sisi tempat tidur, umumnya bentuk meja itu keil dan biasa dimanfaatkan sebagai sentral tempat pemasangan tombol-tombol seperti lampu, AC, TV, dan radio.
- 3) Meja lampu malam yaitu meja yang diletakkan di sisi salah satu bed sebagai tempat untuk menaruh lampu tidur.
- 4) Telepon, letaknya diatas meja malam.
- 5) Almari pakaian umumnya terbagi menjadi dua bagian, yaitu untuk menggantungkan pakaian dan untuk menaruh barang-barang. Almari tersebut dilengkapi dengan laci. Letak almari berdekatan dengan kamar mandi di depan dan atau berseberangan dengan kamar mandi.
- 6) Rak barang, yaitu tempat untuk menaruh koper. Biasanya terbuat dari kayu yang dilapisi dengan bahan yang tahan gesekan untuk menghindari kemungkinan goresan dari koper.
- 7) Meja tulis yang dibuat dengan bentuk praktis karena meja ini juga berfungsi sebagai meja rias. Oleh karena itu, didekat meja tersebut disediakan cermin yang menempel dinding atau meja.



- 8) Lain- lain seperti : kursi untuk meja hias, kursi minum, meja kursi serambi, cermin tembok, keranjang sampah, serta gordien tipis dan tebal (untuk malam hari)

Pada *standart room* terdapat kamar mandi dengan kelengkapan sebagai berikut: bak mandi, *shower*, keran air panas dan dingin, saluran bak mandi dan tutupnya, rak handuk mandi, tempat sabun mandi, pegangan pengaman, tirai mandi, *toilet bowl*, tangka air, keran penyembur air, tempat tisu, bak cuci tangan, meja bak cuci tangan, pembuka tutup botol, gantungan pakaian, dan tempat sampah.

b. *Deluxe room*

*Deluxe room* merupakan jenis kamar dengan fasilitas yang lebih baik dari kamar standar, misalnya dengan ukuran kamar yang lebih besar dan tambahan fasilitas lain seperti televisi, lemari es, dan lain- lain.

c. *President deluxe suite room*

*President deluxe suite room* adalah jenis kamar yang paling mahal dalam suatu hotel. Kamar ini merupakan kebanggaan dari suatu hotel yang dapat memberikan ciri khas dan biasanya digunakan sebagai alat promosi. Ruangan ini hanya ada satu pada suatu hotel . fasilitas pada kamar ini lebih lengkap dibandingkan dengan *deluxe room*, misalnya meja kursi baca, sofa untuk

bersantai, meja kursi tamu, kamar mandi yang le<sup>56</sup>bih besar dan lebih mewah, serta ukuran kamar yang lebih luas.

## 5. ORNAMEN

Kata ornamen berasal dari Bahasa latin ornare, yang berdasar arti kata tersebut berarti menghiasi. Menurut Gustami (1978) ornament adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiassan. Jadi, berdasarkan pengertian itu, ornamen merupakan penerapan hiasan atau suatu produk. Bentuk- bentuk hiasan yang menjadi ornamen tersebut fungsi utamanya adalah untuk memperindah benda produk atau barang yang dihias. Penambahan ornamen pada sebuah produk pada umumnya diharapkan penampilanya lebih menarik, dalam arti estetis, dan oleh karena itu menjadi lebih bernilai. Yang demikian itu berakibat meningkatnya penghargaan terhadap produk benda yang bersangkutan, baik secara spiritual maupun material. Di samping itu, tidak jarang ornamen yang dibubuhkan pada suatu produk memiliki nilai simbolik atau mengandung maksud- maksud tertentu, sesuai dengan tujuan dan gagasan pembuatnya, sehingga dapat meningkatkan status sosial kepada pemiliknya.<sup>57</sup>

Bentuk seni ornamen dari masa ke masa mengalami banyak perubahan, seiring dengan tingkat perkembangan pola pikir manusia mengenai seni dan budaya. Dalam hal demikian terjadilah suatu proses

---

<sup>56</sup>Endy Marlina, 2008, hal. 47- 48

<sup>57</sup>Aryo Sunaryo ,*Ornamen Nusantara*, (Semarang : Dahara Prize, 2009), hal. 3

seleksi budaya, yang dipengaruhi oleh peraturan dan norma- norma yang berlaku dimasyarakat. Konsekuensinya ialah adanya bentuk ornamen yang tetap diakui dan diminati oleh masyarakat serta adanya bentuk ornamen yang tidak diminati oleh masyarakat. ornamen yang diminati akhirnya tetap dilestarikan seara turun- menurun dan menjadi ornamen tradisional, yaitu seni hias yang dalam Teknik maupun pengungkapannya dilaksanakan menurut peraturan, norma, dan pola yang telah digariskan lebih dahulu dan menjadi kesepakatan Bersama serta diwariskan seara turun- menurun.

Berdasarkan pada jenisnya ornamen dapat diklarifikasikan ke dalam ornamen organis dan ornamen inorganis. ornamen organis adalah ornamen yang bersumber pada fenomena alam yang hidup (hayati), yang dalam tampilannya menggunakan elemen- elemen atau organ- organ hayati, baik yang berasal dari tanaman misalnya, akar, batang, ranting, daun, bunga, dan buah. Organ itu juga dapat berupa kepala atau bagian kepala, tangan atau bagian tangan, kaki atau bagian kaki, dan lain- lain. Organ itu merupakan bagian bagian dari totalitas tubuh yang dalam perwujudanya hanya bagian per bagian atau dapat juga tampak secara keseluruhan. Sedangkan ornamen inorganis adalah ornamen yang bersumber pada fenomena alam yang tidak hidup (nirhayati).<sup>58</sup> Ornamen jenis ini tampak seperti awan, bintang, bulan, matahari, sungai karang,

---

<sup>58</sup>Guntur, Ornamen Sebuah Pengantar, (Surakarta : P2AI bekerja sama denngan STSI Press Surakarta, 2003), Hal. 26

dan lain- lain. Ornamen inorganis yang bersumber dari awan, misalnyabanyak dijumpai pada ornamen cina.<sup>59</sup>

Sifat ornamen dapat dikelompokkan ke dalam ornamen naturalistik dan ornamen stilistik. Sedangkan berdasarkan pada elemen pembentuknya, ornamen dapat dipilah ke dalam ornament yang ornament berjenis geometris, tumbuhan, binatang, manusia, dan artifisial.

Ornamen naturalistik adalah ornamen yang pembentukan atau penyusunannya meniru penampakan fenomena alam . ornamen ini dapat dapat dikenali dari penggambaran atau penampakan visualnya yang menyerupai benda- benda alam



Gambar 4. Ornamen yang bersifat naturalistik  
Sumber :Guntur, 2003, hal. 39

---

<sup>59</sup>Guntur, 2003. Hal. 23



Ornamen stilistik adalah ornamen yang dalam pembentukan atau penyusunannya didasarkan pada pengayaan elemen dasar yang dirujuknya. Ornamen jenis ini dalam penampakannya berbeda dengan apa yang digambarkannya. Misalnya, tampilan teratai yang menjadi rujukan tidak lagi mudah dikenali seperti teratai, kecuali bagian- bagian signifikan tertentu yang menjadi tengarnya.



Gambar 5. Ornamen yang bersifat stilistik  
Sumber :Guntur, 2003, hal. 40

Ornamen berjenis geometris adalah ornamen yang elemen- elemen pembentuknya bersumber dari motif geometris (ilmu ukur). Ornamen jenis ini banyak dijumpai pada benda- benda hasil peradaban pra-sejarah. Motif garis lurus, lengkung, lingkaran, segitiga, segi empat, pilin, meander, dan lain- lain diterapkan pada berbagai barang, baik



untuk keperluan sehari-hari maupun benda-benda untuk upacara tertentu. Bentuk elemen itu disusun secara berulang (repetisi), berseling (interval), bergradasi, berkombinasi, dan lain-lain, baik secara vertikal, horizontal, dan atau diagonal.



Gambar 6. Ornamen berjenis geometris pada kampak candrasa  
Sumber :Guntur, 2003, hal. 41

Ornamen berjenis tumbuhan adalah jenis ornamen yang menggunakan tumbuhan sebagai elemen pembentuknya. Untuk menyusun atau membuat ornamen yang elemen dasarnya tumbuhan dapat dilakukan dengan meniru (naturalistik) atau menggayakan (stylization) tumbuhan yang dirujuknya. Selain itu dapat digambarkan secara utuh atau bagian-bagian saja, seperti daun, bunga, tangkai, buah, akar dan bagian-bagian lainnya.



Gambar 7. Ornamen berjenis tumbuhan  
Sumber :Guntur, 2003, hal. 43

Ornamen berjenis binatang adalah jenis ornamen yang menggunakan binatang sebagai elemen pembentuknya. Untuk menyusun atau membentuk ornamen yang elemen dasarnya binatang dapat dilakukan dengan meniru, menggayakan, mendistorsikan, atau mendeformasikan keseluruhan dan atau sebagian organ tubuhnya.



Gambar 8. Ornamen berjenis binatang yang bersifat stilistik  
Sumber :Guntur, 2003, hal. 46

Ornamen berjenis manusia adalah ornamen yang menggunakan figur manusia sebagai elemen pembentuknya. Untuk membentuk atau menyusun ornamen yang elemen dasarnya manusia ini dapat dilakukan dengan meniru, menggayakan, mendestorsikan, atau mendeformasikan keseluruhan dan atau sebagian organ tubuhnya.



Gambar 9. Ornamen berjenis manusia yang bersifat stilistik  
Sumber :Guntur, 2003, hal. 48

Ornamen berjenis benda- benda artifisial adalah jenis ornamen yang menggunakan benda- benda buatan manusia sebagai elemen pembentuknya. Pembentukan atau penyusunan ornamen yang elemen dasarnya benda- benda buatan manusia dapat dilakukan dengan meniru dan menggayakan.





Gambar 10. Ornamen berjenis benda- benda artifisial  
Sumber :Guntur, 2003, hal. 50

Selain ornamen berjenis geometris, tumbuhan, binatang, manusia, dan benda- benda artifisial yang dibentuk atau disusun secara individual, juga terdapat ornamen yang bersifat kombinsional. Ornamen ini merupakan penggabungan beberapa jenis ornamen atau penggabungan ornamen yang jenisnya sama dengan variasi berbeda dalam satu susunan.<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup>Guntur, 2003. Hal. 39- 52



Gambar 11. Ornamen berjenis kombinasi yang bersifat stilistik  
Sumber :Guntur, 2003, hal. 52

a. Ornamen Jawa

Motif ukiran yang ada di Indonesia memiliki kekayaan corak yang beraneka ragam, bentuk- bentuk motif ukiran yang beraneka ragam tersebut masing- masing memiliki ciri khas tersendiri sesuai dengan daerahnya. Untuk mengenal dan mengetahui motif tradisional daerah tersebut, kita harus melihat bentuk- bentuk dan ciri pada setiap jenis itu sendiri. Nama- nama motif khas “Jawa” erat hubungannya dengan pemberian nama- nama kerajaan yang pernah ada di Jawa. Dapat diduga bahwa motif ukiran tersebut merupakan peninggalan raja- raja atau kerajaan yang mempunyai kemajuan kebudayaan pada jaman itu. Motif ukiran ini bentuknya lemah gemulai, berirama dengan gayanya yang luwes, agung, dan



berwibawa, seolah-olah menggambarkan watak sang raja dan masyarakatnya.

Adapun motif ukiran tradisional yang ada hubungannya dengan nama- nama kerajaan tersebut antara lain:

1) Motif pajajaran



Gambar 12. Motif Pajajaran  
Sumber :Soepratno, 1883, hal. 13

## 2) Motif Mataram



Gambar 13. Motif Mataram  
Sumber :Soepratno, 1883, hal. 13

## 3) Motif Majapahit



Gambar 14. Motif Majapahit  
Sumber :Soepratno, 1883, hal. 14

#### 4) Motif Bali



Gambar 15. Motif Bali  
Sumber :Soepratno, 1883, hal. 14

Dalam perkembangan selanjutnya dikenal beberapa motif bercorak khas kedaerahan antara lain:

##### 1) Motif Jepara



Gambar 16. Motif Jepara  
Sumber :Soepratno, 1883, hal. 15



## 2) Motif Madura



Gambar 17. Motif Madura  
Sumber :Soepratno, 1883, hal. 16

## 3) Motif Cirebon



Gambar 18. Motif Cirebon  
Sumber :Soepratno, 1883, hal. 16

#### 4) Motif Pekalongan



Gambar 19. Motif Cirebon  
Sumber :Soepratno, 1883, hal. 18

#### 5) Motif Yogyakarta



Gambar 20. Motif Yogyakarta  
Sumber :Soepratno, 1883, hal. 17



6) Motif Surakarta



Gambar 21. Motif Surakarta  
Sumber :Soepratno, 1883, hal. 17

7) Motif Semarang



Gambar 22. Motif Semarang  
Sumber :Soepratno, 1883, hal. 18

Kecuali motif kerajaan dan yang khas kedaerahan juga dalam perkembanganya motif tersebut dipengaruhi oleh motif- motif yang sifatnya umum yaitu:

1) Motif teratai



Gambar 23. Motif Teratai  
Sumber :Soepratno, 1883, hal. 19

## 2) Motif Awan



Gambar 24. Motif Awan  
Sumber :Soepratno, 1883, hal. 20

## 3) Motif Karang



Gambar 25. Motif Karang  
Sumber :Soepratno, 1883, hal. 20

4) Motif Kembang cengkih

5) Motif Bunga, Buah dan sebagainya.<sup>61</sup>

b. Ornamen Kolonial

Bangunan yang menyimpan banyak peninggalan arsitektur kolonial masih mudah untuk ditemui namun kondisinya tidak selamanya bagus, banyak juga yang tidak terawat. Desain bangunan kolonial merupakan bangunan yang berkembang dan dipengaruhi oleh gaya arsitektur negara- negara di luar Indonesia. Orang awam sering mengenal dengan sebutan bangunan kolonial Hindia Belanda, portugis dan bangunan ala- ala Romawi.<sup>62</sup>

Bangunan kolonial dapat dilihat pada bangunan rumah tinggal modern lama dan kantor pemerintahan kota- kota lama. Bangunan kolonial lebih mengedepankan penggunaan ornamen serta material penuh dengan detail dan ornament hiasan.

Helen Jessup dalam Handinoto (1996: 129-130) membagi periodisasi perkembangan arsitektur kolonial Belanda di Indonesia dari abad ke 16 sampai tahun 1940-an menjadi empat bagian, yaitu:

**1) Abad 16 sampai tahun 1800-an**

Pada waktu ini Indonesia masih disebut sebagai Nederland Indische (Hindia Belanda) di bawah kekuasaan perusahaan dagang Belanda yang bernama VOC (*Vereenigde Oost Indische*

<sup>61</sup>Soepratno, Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa, (Semarang , 1883),hal. 14

<sup>62</sup><https://hakimhomint.wordpress.com/2016/11/16/desain-kolonial/>. 25 Juli 2018. 11 : 22



*Compagnie*). Selama periode ini arsitektur kolonial Belanda kehilangan orientasinya pada bangunan tradisional di Belanda serta tidak mempunyai suatu orientasi bentuk yang jelas. Yang lebih buruk lagi, bangunan-bangunan tersebut tidak diusahakan untuk beradaptasi dengan iklim dan lingkungan setempat.

## **2) Tahun 1800-an sampai tahun 1902**

Ketika itu, pemerintah Belanda mengambil alih Hindia Belanda dari perusahaan dagang VOC. Setelah pemerintahan Inggris yang singkat pada tahun 1811-1815, Hindia Belanda kemudian sepenuhnya dikuasai oleh Belanda. Indonesia waktu itu diperintah dengan tujuan untuk memperkuat kedudukan ekonomi negeri Belanda. Oleh sebab itu, Belanda pada abad ke-19 harus memperkuat statusnya sebagai kaum kolonialis dengan membangun gedung-gedung yang berkesan *grandeur* (megah). Bangunan gedung dengan gaya megah ini dipinjam dari gaya arsitektur neo-klasik yang sebenarnya berlainan dengan gaya arsitektur nasional Belanda waktu itu.

## **3) Tahun 1902-1920-an**

Antara tahun 1902 kaum liberal di negeri Belanda mendesak apa yang dinamakan politik etis untuk diterapkan di tanah jajahan. Sejak itu, pemukiman orang Belanda tumbuh dengan cepat. Dengan adanya suasana tersebut, maka "*indische architectuur*" menjadi terdesak dan hilang. Sebagai gantinya,



muncul standar arsitektur yang berorientasi ke Belanda. Pada 20 tahun pertama inilah terlihat gaya arsitektur modern yang berorientasi ke negeri Belanda.

#### **4) Tahun 1920 sampai tahun 1940-an**

Pada tahun ini muncul gerakan pembaruan dalam arsitektur, baik nasional maupun internasional di Belanda yang kemudian memengaruhi arsitektur kolonial di Indonesia. Hanya saja arsitektur baru tersebut kadang-kadang diikuti secara langsung, tetapi kadang-kadang juga muncul gaya yang disebut sebagai *ekletisisme* (gaya campuran). Pada masa tersebut muncul arsitek Belanda yang memandang perlu untuk memberi ciri khas pada arsitektur Hindia Belanda. Mereka ini menggunakan kebudayaan arsitektur tradisional Indonesia sebagai sumber pengembangannya.

Hampir serupa dengan Helen Jessup, Handinoto (1996: 130-131) membagi periodisasi arsitektur kolonial di Surabaya ke dalam tiga periode, yaitu: 1) perkembangan arsitektur antara tahun 1870-1900; 2) perkembangan arsitektur sesudah tahun 1900; dan 3) perkembangan arsitektur setelah tahun 1920. Perkembangan arsitektur kolonial Belanda tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### a) Perkembangan Arsitektur Antara Tahun 1870-1900

Akibat kehidupan di Jawa yang berbeda dengan cara hidup masyarakat Belanda di negeri Belanda maka di Hindia Belanda (Indonesia) kemudian terbentuk gaya arsitektur tersendiri. Gaya tersebut sebenarnya dipelopori oleh Gubernur Jenderal HW. Daendels yang datang ke Hindia Belanda (1808-1811). Daendels adalah seorang mantan jenderal angkatan darat Napoleon, sehingga gaya arsitektur yang didirikan Daendels memiliki ciri khas gaya Perancis, terlepas dari kebudayaan induknya, yakni Belanda.

Gaya arsitektur Hindia Belanda abad ke-19 yang dipopulerkan Daendels tersebut kemudian dikenal dengan sebutan *The Empire Style*. Gaya ini oleh Handinoto juga dapat disebut sebagai *The Dutch Colonial*. Gaya arsitektur *The Empire Style* adalah suatu gaya arsitektur neo-klasik yang melanda Eropa (terutama Prancis, bukan Belanda) yang diterjemahkan secara bebas. Hasilnya berbentuk gaya Hindia Belanda (Indonesia) yang bergaya kolonial, yang disesuaikan dengan lingkungan lokal dengan iklim dan tersedianya material pada waktu itu (Akihary dalam Handinoto, 1996: 132). Ciri-cirinya antara lain: denah yang simetris, satu lantai dan ditutup dengan atap perisai. Karakteristik lain dari gaya ini diantaranya: terbuka, terdapat

pilar di serambi depan dan belakang, terdapat serambi tengah yang menuju ke ruang tidur dan kamar-kamar lain. Ciri khas dari gaya arsitektur ini yaitu adanya barisan pilar atau kolom (bergaya Yunani) yang menjulang ke atas serta terdapat *gevel* dan mahkota di atas serambi depan dan belakang. Serambi belakang seringkali digunakan sebagai ruang makan dan pada bagian belakangnya dihubungkan dengan daerah servis (Handinoto, 1996: 132-133).



Gambar 26. Kantor pos dan telegram Surabaya dengan gaya *The Empire Style* kolonial Belanda

Sumber: van Dorp & co dalam handinoto 1996, hal. 141



Gambar 27. Teras depan Gedung society it Concordia dengan gaya the empire style  
Sumber: krokodilen staad dalam Handinoto, 1996, hal. 148

#### **b) Perkembangan Arsitektur Sesudah Tahun 1900**

Handinoto (1996: 163) menyebutkan bahwa, bentuk arsitektur kolonial Belanda di Indonesia sesudah tahun 1900 merupakan bentuk yang spesifik. Bentuk tersebut merupakan hasil kompromi dari arsitektur modern yang berkembang di Belanda pada waktu yang bersamaan dengan penyesuaian iklim tropis basah Indonesia. Ada juga beberapa bangunan arsitektur kolonial Belanda yang mengambil elemen-elemen tradisional setempat yang kemudian diterapkan ke dalam bentuk arsitekturnya. Hasil keseluruhan dari arsitektur kolonial Belanda di Indonesia tersebut adalah suatu bentuk khas yang berlainan dengan arsitektur modern yang ada di Belanda sendiri.

Handinoto (1996: 151-163) juga menguraikan bahwa, kebangkitan arsitektur Belanda sebenarnya dimulai dari seorang arsitek Neo-Gothik, PJH. Cuypers (1827-1921) yang kemudian disusul oleh para arsitek dari aliran *Nieuwe Kunst* (*Art Nouveau* gaya Belanda) HP. Berlage (185-1934) dan rekan-rekannya seperti Willem Kromhout (1864-1940), KPC. De Bazel (1869-1928), JLM. Lauweriks (1864-1932), dan Edward Cuypers (1859-1927). Gerakan *Nieuwe Kunst* yang dirintis oleh Berlage di Belanda ini kemudian melahirkan dua aliran arsitektur modern yaitu *The Amsterdam School* serta aliran *De Stijl*. Adapun penjelasan mengenai arsitektur *Art Nouveau*, *The Amsterdam School* dan *De Stijl* dapat dijabarkan sebagai berikut:

### **I. *Art Nouveau***

*Art Nouveau* adalah gerakan internasional dan gaya seni arsitektur dan diterapkan terutama pada seni-seni dekoratif yang memuncak pada popularitas di pergantian abad 20 (1890-1905). Nama *Art Nouveau* adalah bahasa Perancis untuk ‘seni baru’. Gaya ini ditandai dengan bentuk organik, khususnya yang diilhami motif-motif bunga dan tanaman lain, dan juga sangat bergaya bentuk-bentuk lengkung yang mengalir. Gaya *Art Nouveau* dan pendekatannya telah diterapkan dalam hal



arsitektur, melukis, furnitur, gelas, desain grafis, perhiasan, tembikar, logam, dan tekstil dan patung. Hal ini sejalan dengan filosofi *Art Nouveau* bahwa seni harus menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.

## II. *The Amsterdam School*

Aliran *Amsterdam School* menafsirkan ‘orisinalitas’ ini sebagai sesuatu yang harus dimiliki oleh setiap perancang, sehingga setiap desain yang dihasilkan, harus merupakan ekspresi pribadi perancang. Sedangkan ‘spritualitas’ ditafsirkan sebagai metode penciptaan yang didasarkan atas penalaran yang bisa menghasilkan karya-karya seni (termasuk arsitektur), dengan memakai bahan dasar yang berasal dari alam (bata, kayu, batu alam, tanah liat, dsb.nya). Bahan-bahan alam tersebut dipasang dengan ketrampilan tangan yang tinggi sehingga memungkinkan dibuatnya bermacam-macam ornamentasi yang indah. Tapi semuanya ini harus tetap memperhatikan fungsi utamanya.

Pada tahun 1915, ‘*Nieuwe Kunst*’ ini kemudian terpecah menjadi dua aliran. Pertama yaitu aliran *Amsterdam School* dan yang kedua adalah *De Stijl*. Meskipun berasal dari sumber yang sama dan mempunyai panutan yang sama (H.P. Berlage), tapi

ternyata kedua aliran arsitektur ini mempunyai perbedaan. Perbedaan tersebut dapat dijelaskan bahwa *Amsterdam School* tidak pernah menerima mesin sebagai alat penggandaan hasil karya-karyanya. Hal ini berbeda dengan *De Stijl*, yang menganggap hasil karya dengan gaya tersebut sebagai nilai estetika publik atau estetika universal, dan bisa menerima mesin sebagai alat pengganda karya-karyanya.

Pengertian lain mengenai *Amsterdam School* (Belanda: *Amsterdamse School*) adalah gaya arsitektur yang muncul dari 1910 sampai sekitar 1930 di Belanda. Gaya ini ditandai oleh konstruksi batu bata dan batu dengan penampilan bulat atau organik, massa relatif tradisional, dan integrasi dari skema yang rumit pada elemen bangunan luar dan dalam: batu dekoratif, seni kaca, besi tempa, menara atau “tangga” jendela (dengan *horizontal bar*), dan diintegrasikan dengan *sculpture* arsitektural. Tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman total arsitektur, interior dan eksterior.<sup>63</sup>

---

<sup>63</sup>[http://en.wikipedia.org/wiki/Amsterdam\\_School](http://en.wikipedia.org/wiki/Amsterdam_School), 27 Juli 2018. 09. 29

Di samping karakteristik diatas, ciri-ciri lain dari aliran *Amsterdam School* oleh Handinoto (dalam e-journal ilmiah Petra Surabaya), antara lain :

- a. Bagi *Amsterdam School*, karya orisinalitas merupakan sesuatu yang harus dimiliki oleh setiap perancang, sehingga setiap desain yang dihasilkan, harus merupakan ekspresi pribadi perancanganya. Nilai estetika dari karya-karya aliran *Amsterdam School* bukan bersifat publik atau estetika universal. Itulah sebabnya *Amsterdam School* tidak pernah menerima mesin sebagai alat penggandaan hasil karyanya.
- b. Bagi *Amsterdam School* mengekspresikan ide dari suatu gagasan lebih penting dibanding suatu studi rasional atas kebutuhan perumahan ke arah pengembangan baru dari jenis denah lantai dasar suatu bangunan
- c. Arsitek dan desainer dari aliran *Amsterdam School* melihat bangunan sebagai “*total work of art*”, mereka melihat bahwa desain interior harus mendapat perhatian yang sama sebagai gagasan yang terpadu dalam arsitektur itu sendiri, dan hal tersebut sama sekali bukan merupakan hasil kerja atau produk

mekanis. Pada saat yang sama, mereka berusaha untuk memadukan tampak luar dan bagian dalam (interior) bangunan menjadi suatu kesatuan yang utuh.

- d. Bangunan dari aliran *Amsterdam School* biasanya dibuat dari susunan bata yang dikerjakan dengan keahlian tangan yang tinggi dan bentuknya sangat plastis; ornamen skulptural dan diferensiasi warna dari bahan-bahan asli (bata, batu alam, kayu) memainkan peran penting dalam desainnya.
- e. Walaupun arsitek aliran *Amsterdam School* sering bekerja sama dengan pemahat dan ahli kerajinan tangan lainnya, mereka menganggap arsitektur sebagai unsur yang paling utama dan oleh karenanya harus sanggup mendikte semua seni yang lain.<sup>64</sup>

---

<sup>64</sup><http://fportfolio.petra.ac.id/> e-jurnal ilmiah Petra Surabaya. 27 Juli 2018. 16 : 43



Gambar 28. Gaya arsitektur Amsterdam School  
Sumber: the Amsterdam School, Wim de Witt dalam Handinoto, 1996, hal. 160

### III. Gaya Arsitektur *De Stijl*

Gaya *De Stijl* dikenal sebagai neoplasticism, adalah gerakan artistik Belanda yang didirikan pada 1917. Dalam hal ini, *neoplasticism* sendiri dapat diartikan sebagai seni plastik baru. Pendukung *De Stijl* berusaha untuk mengekspresikan utopia baru ideal dari keharmonisan spiritual dan ketertiban. Mereka menganjurkan abstraksi murni dan universalitas dengan pengurangan sampai ke inti bentuk dan warna; mereka menyederhanakan komposisi visual ke arah vertikal dan horisontal, dan hanya digunakan warna-warna primer bersamaan dengan warna hitam dan putih.



Secara umum, *De Stijl* mengusulkan kesederhanaan dan abstraksi pokok, baik dalam arsitektur dan lukisan dengan hanya menggunakan garis lurus horisontal dan vertikal dan bentuk-bentuk persegi panjang. Selanjutnya, dari segi warna adalah terbatas pada warna utama, merah, kuning, dan biru, dan tiga nilai utama, hitam, putih, dan abu-abu. Gaya ini menghindari keseimbangan simetri dan mencapai keseimbangan estetis dengan menggunakan oposisi.<sup>65</sup>



Gambar 29. Gaya arsitektur Amsterdam School

Sumber : the Amsterdam School, wim the witt dalam handinoto, 1996, hal. 160

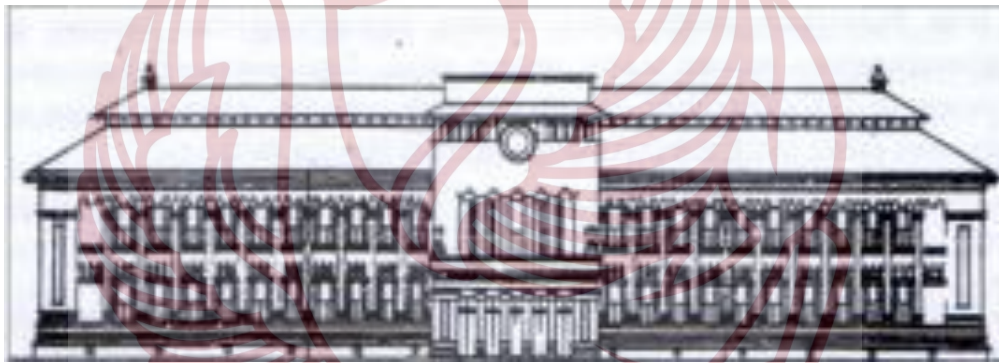
### c) Perkembangan Arsitektur Setelah Tahun 1920

Akihnya (dalam Handinoto, 1996: 237-238) menggunakan istilah gaya bangunan sesudah tahun 1920-an dengan nama *Nieuwe Bouwen* yang merupakan penganut dari

---

<sup>65</sup>[http://en.wikipedia.org/wiki/De\\_Stijl](http://en.wikipedia.org/wiki/De_Stijl), 28 Juli 2018. 08 : 32

aliran International Style. Seperti halnya arsitektur barat lain yang diimpor, maka penerapannya disini selalu disesuaikan dengan iklim serta tingkat teknologi setempat. Wujud umum dari penampilan arsitektur *Nieuwe Bouwen* ini menurut formalnya berwarna putih, atap datar, menggunakan *gevel* horizontal dan volume bangunan yang berbentuk kubus.



Gambar 30. Gaya arsitektur *Nieuwe Bouwen*  
Sumber : Handinoto, 19996, hal. 238

Gaya ini (*Nieuwe Bouwen/ New Building*) adalah sebuah istilah untuk beberapa arsitektur internasional dan perencanaan inovasi radikal dari periode 1915 hingga sekitar tahun 1960. Gaya ini dianggap sebagai pelopor dari *International Style*. Istilah “*Nieuwe Bouwen*” ini diciptakan pada tahun dua puluhan dan digunakan untuk arsitektur modern pada periode ini di Jerman, Belanda dan Perancis. Arsitek *Nieuwe Bouwen* nasional dan regional menolak tradisi dan pamer dan penampilan. Dia ingin yang

baru, bersih, berdasarkan bahasa desain sederhana, dan tanpa hiasan. Karakteristik *Nieuwe Bouwen* meliputi:

- I. Transparansi, ruang, cahaya dan udara. Hal ini dicapai melalui penggunaan bahan-bahan modern dan metode konstruksi.
- II. Simetris dan pengulangan yaitu keseimbangan antara bagian-bagian yang tidak setara.
- III. Penggunaan warna bukan sebagai hiasan namun sebagai sarana ekspresi.<sup>66</sup>

Berbagai Elemen Bangunan Arsitektur Kolonial Belanda di Indonesia. Elemen- elemen bangunan bercorak Belanda yang banyak digunakan dalam arsitektur colonial Hindia Belanda (Handinoto, 1996: 165-178) antara lain:

1. *gevel (gable)* pada tampak depan bangunan
2. *tower*
3. *domer*
4. *windwijer* (penunjuk angin)
5. *nok acroterie* (hiasan puncak atap)
6. *geveltoppen* (hiasan kemuncak atap depan)
7. ragam hias pada tubuh bangunan
8. *balustrade*

---

<sup>66</sup>[http://nl.wikipedia.org/wiki/Nieuwe\\_Bouwen](http://nl.wikipedia.org/wiki/Nieuwe_Bouwen) 28 Juli 11. 04



Gambar 31. Gambrel gable  
 sumber: American Vernacular Design 1870- 1940 dalam Handinoto 1996 hal 167



Gambar 32. Curvilinear gable  
 sumber: American Vernacular Design 1870- 1940 dalam Handinoto 1996 hal 167



Gambar 33. *Stepped gable*  
 sumber: American Vernacular Design 1870- 1940 dalam Handinoto 1996 hal 167



Gambar 34. *Pediment gable*  
 sumber: American Vernacular Design 1870- 1940 dalam Handinoto 1996 hal 167



Gambar 35. *Gable dormer*

sumber: American Vernacular Design 1870- 1940 dalam Handinoto 1996 hal 167



Gambar 36. *Hipped dormer*

sumber: American Vernacular Design 1870- 1940 dalam Handinoto 1996 hal 167



Gambar 37. *Dormer with balcony*

sumber: American Vernacular Design 1870- 1940 dalam Handinoto 1996 hal 167

Model bangunan berarsitek colonial ini memiliki kekhasan bentuk bangunan terutama pada fasade bangunanya. Diantara ciri- ciri bangunan kolonial yaitu:

1. Penggunaan gewel (gable) pada fasade bangunan yang biasanya berbentuk segitiga



2. Penggunaan tower pada bangunan
3. Penggunaan domer pada atap bangunan yaitu model jendela atau bukaan lain yang letaknya di atap dan mempunyai atap sendiri
4. Podel denah yang simetris dengan satu atas
5. Modelatap yang terbuka dan kemiringan tajam
6. Mempunyai pilar di serambi depan dan belakang yang menjulang ke atas bergaya Yunani
7. Penggunaan skala bangunan yang tinggi sehingga berkesan megah
8. Model jendela yang lebar dan berbentuk kupu tarung (denagn dua daun jendela), dan tanpa overstek (sosoran)

c. Ornamen Cina

Tujuan pemakaian ornamen atau lukisan dalam kehidupan sosial budaya tionghoa yang pertama adalah dipakai untuk memeriahkan festival pergantian musim. Agar setiap musim yang dilewati dengan selamat, semua anggota masyarakat meminta perlindungan kepada dewata dan leluhur agar diberikan keselamatan dan perjalanan hidup yang baik. Hiasan- hiasan yang ditempelkan di daun pintu pada hari sincia biasanya menampilkan suasana kegembiraan menyambut datangnya musim seni.

Tujuan pemakaian ornamen atau lukisan dalam kehidupan sosial budaya Tionghoa yang kedua adalah sebagai objek untuk

memberi ucapan selamat pada peristiwa tertentu seperti ulang tahun, kelahiran anak, kenaikan pangkat, memulai usaha baru, pembukaan toko dan sebagainya.

Tujuan pemakaian ornamen atau lukisan dalam kehidupan sosial budaya Tionghoa yang ketiga adalah sebagai hiasan yang dilukiskan atau dipahatkan pada bagian- bagian bangunan untuk menambah keindahan dan mengisi bidang- bidang kosong. Para seniman biasanya menganggap belum sempurna apabila suatu hasil karya tidak diberi ornamen pengisi. Biasa diisi dengan ragam hias dan gambar yang mengandung arti baik.

Tema yang sering digunakan yaitu:

#### 1) Manusia atau Dewa

Objek lukisan atau ornamen yang terutama adalah manusia yang merupakan tokoh- tokoh terkenal dalam sejarah atau legenda, atau para dewa yang memegang jabatan tertentu, biasanya tokoh- tokoh digambarkan beserta atribut yang berhubungan denganya. Contoh : Dewa Kekayaan membawa uang emas.

Delapan Dewa: paling banyak disukai sebagai hiasan karena melambangkan harmoni dalam kehidupan yang beragam. Tiga dewa bintang Fu-lu-shou 福祿壽 yang melambangkan dambaan umum setiap manusia yaitu

kedudukan tinggi, kaya, dan sehat atau panjang umur. Mereka biasanya ditampilkan bersama-sama dalam satu kelompok atau sering juga sendiri-sendiri. Guanyin Pusa, dewi yang melambangkan sifat yang penuh belas kasih.

Zhong Kui dan kelelawar, biasanya dipasang pada hari sincia melambangkan Zhong Kui yang piawai dalam mengusir para setan sedang memanggil kelelawar yang melambangkan rejeki agar datang kerumah tersebut.

Gambar-gambar bertema manusia atau dewa-dewa ini biasanya dilukis dan diberikan sebagai souvenir sebagai pernyataan ucapan selamat ulang-tahun, selamat akan kelahiran anggota keluarga baru, kenaikan pangkat atau pembukaan usaha baru dan sebagainya.

Seorang anak menggendong ikan koi. Mendambakan suatu kehidupan yang selalu berkelebihan “余Yu” yang digambarkan dengan ikan “鱼Yu.”

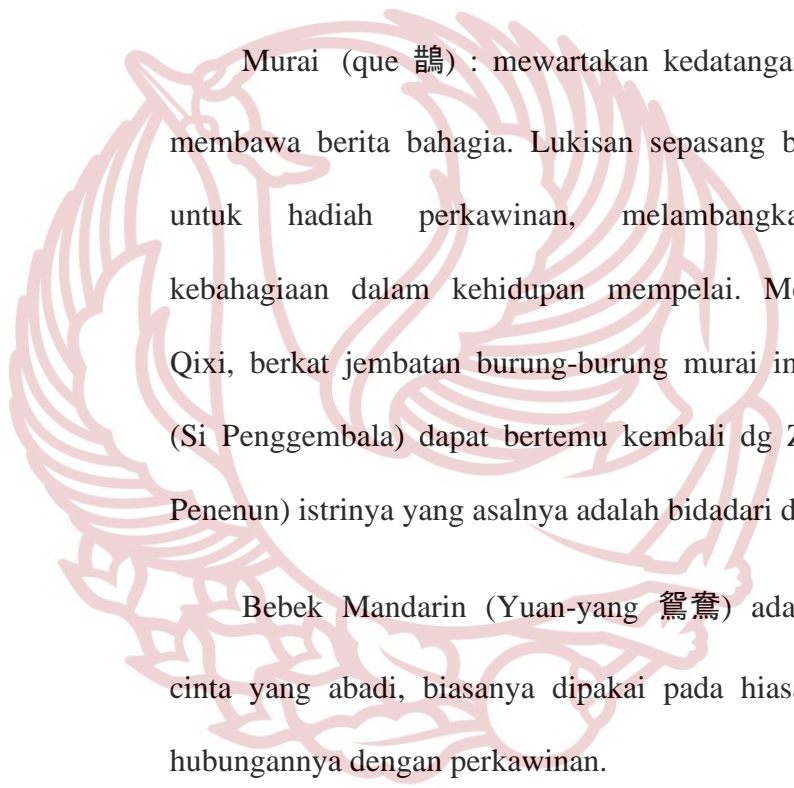
## 2) Makhluk Mitologi

Naga (Long), Phoenix (Feng), Qilin, dan binatang mithologi lain. Naga atau Long (Liong dalam dialek Hokkian), adalah salah satu objek hiasan yang sangat disukai yang melambangkan kekuasaan & kekuatan.

### 3) Hewan Lain dan Burung

Bangau (he 鶴) : dilukis sebagai salah satu lambing

Panjang usia, sering dikombinasikan dengan pohon song atau cemara. Lukisan burung bangau dan pohon song sering diberikan sebagai ucapan selamat ulang tahun.



Murai (que 鵲) :ewartakan kedatangan tamu yang membawa berita bahagia. Lukisan sepasang burung murai untuk hadiah perkawinan, melambangkan harapan kebahagiaan dalam kehidupan mempelai. Menurut kisah Qixi, berkat jembatan burung-burung murai inilah Niulang (Si Penggembala) dapat bertemu kembali dg Zhinv (Gadis Penenun) istrinya yang asalnya adalah bidadari di langit.

Bebek Mandarin (Yuan-yang 鴛鴦) adalah lambang cinta yang abadi, biasanya dipakai pada hiasan yang ada hubungannya dengan perkawinan.

Walet (yan 燕) :ewartakan kedatangan musim semi, melambangkan sukses, dan kebahagiaan, menandakan di rumah itu akan berlangsung pesta pernikahan.

Singa (Shi 獅), sering dilafalkan sebagai Say – dialek Hokkian, berasal dari bahasa Persia “sir”. Dianggap mengandung kewibawaan, menambah wibawa pemakainya.

Sebab itu sering dipasang di depan pintu, sebagai penolak pengaruh jahat. Dipasang sepasang singa jantan dan betina di kanan & kiri melambangkan keseimbangan yin-yang.

Gajah: lambang kebijaksanaan, kekuatan dan kecermatan. Sangat disukai oleh kaum Buddhist. “Xiang” (象) yang berarti gajah mempunyai persamaan bunyi dengan “xiang” (祥), yang berarti “keberuntungan”. Sering kali di lukis dengan kombinasi vas yang berisi tiga batang tombak berkait “ji” (戟) yang identik suaranya dengan “ji” (吉) yang berarti “warta bahagia”. Gambar gabungan itu mempunyai arti ji-xiang (吉祥) yang berarti harapan agar memperoleh keberuntungan dan kebahagiaan.

Rusa (lu 鹿), identik dengan lu 禄 yang berarti kedudukan tinggi.

Barang antik 博古 : vase, jambangan tripod, cermin.

Vase dalam bahasa mandarin sama dengan botol: “ping” 瓶 sama bunyi dengan “ping” 平 yang berarti “perdamaian”. Sering digabungkan dengan bunga, pohon cemara, untuk mewujudkan berbagai harapan.

#### 4) Bunga atau Tumbuhan



Banyak dipakai sebagai gambar hias untuk pakaian, tenunan, permadani, sulaman, keramik, perabot kaca dan bangunan. Yang sering dipakai adalah bunga-bunga yang melambangkan empat musim yaitu:

Musim semi : Mu-dan (牡丹 Botan) atau Peony, bentuknya bundar, aneka-warna, kesukaan para bangsawan di zaman kuno, melambangkan cinta dan kesucian kaum wanita.

Musim panas : Teratai (荷花 Lotus) atau He-hua, lambang kesucian, tak ternoda di tengah-tengah lumpur, disukai oleh kaum Buddhist maupun Taoist.

Musim gugur : Chrysant atau seruni ( Ju-hua atau Kiok-hoa 菊花)

Musim dingin: Mei-hua ( Bwee hoa 梅花) atau Plum. Lambang keteguhan, karena mekar ditengah musim dingin ketika bunga-bunga lain rontok. Ia bersih dan indah ditengah terpaan angin musim dingin.

Kaum satrawan menyukai empat-jenis bunga yang dinamakan Empat bunga kaum cendekiawan (si-junzi-hua

四君子花) yaitu Mei-hua 梅, Lan-hua 蘭 (Anggrek), Zhu 竹 atau bambu dan Ju-hua 菊 (krisan) atau seruni.<sup>67</sup>



Gambar 38. Burung Phonix dari Cina  
Sumber : Aryo Sunaryo, 2009, hal. 81

## 6. KONSEP KEINDAHAN/ ESTETIKA

"Keindahan" dalam bahasa Inggris "beautiful" (dalam bahasa Perancis "beau", sedang Italia dan Spanyol "bello") berasal dari kata latin "bellum". Akar katanya adalah "bonum" yang berarti kebaikan, kemudian mempunyai bentuk pengecilan menjadi "bonellum" dan terakhir dipendekkan sehingga ditulis "bellum". Untuk perbedaan ini dalam Bahasa Inggris sering dipergunakan istilah beauty (keindahan) dan the beautiful (benda atau hal yang indah). Keindahan dalam arti

<sup>67</sup><http://www.chinaonlinemuseum.com>. 27 Juli 2018. 11 : 40

yang luas, merupakan pengertian semula dari bangsa Yunani, yang didalamnya tercakup pula ide kebaikan.<sup>68</sup>

Plotinus beranggapan, bahwa untuk bisa menikmati keindahan dalam kesenian diperlukan kontemplasi. Kontemplasi ini menghasilkan “kontak” antara sang pengamat dengan prinsip “idea” yang pencerminannya kita nikmati sebagai “keindahan” yang hadir dalam karya itu.

Aristoteles berpendapat bahwa “keindahan” itu adalah atribut, perlengkapan dan sifat yang melekat pada benda itu sendiri, yang menyebabkan timbulnya rasa indah pada sang pengamat.<sup>69</sup>

Teori keindahan ada dua macam yaitu yang bersifat objektif dan subjektif. Teori objektif memandang keindahan sebagai suatu kualitas dari benda- benda, dan berpendapat bahwa keindahan atau ciri- ciri yang menciptakan nilai estetis adalah kualitas yang memang telah melekat pada benda indah yang bersangkutan, terlepas dari orang yang mengamatinya. Sedangkan teori subjektif menyatakan bahwa ciri- ciri yang menciptakan keindahan pada sesuatu benda sesungguhnya tidak ada, yang ada hanyalah tanggapan perasaan dalam diri seseorang yang mengamati sesuatu benda.<sup>70</sup>

---

<sup>68</sup>Dharsono Sony Kartika, *Seni Rupa Modern*, (Bandung : Rekayasa Sains, 2017), Hal. 9

<sup>69</sup>A.A.M. Djelantik, *Estetika*, (Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999), Hal. 113-114

<sup>70</sup>The Liang Gie, *Garis Besar Estetika*, (Yogyakarta : Supersukses, 1976), Hal. 41- 42

Ada 3 asas keindahan dari teori keindahan Monroe Beardsley dalam bukunya *Problems in the Philosophy of Criticism* yaitu : Kesatuan (*unity*) adalah karya seni yang tersusun secara baik atau sempurna bentuknya. Keragaman (*complexity*) adalah karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan atau mengandung perbedaan yang halus. Kesungguhan (*intensity*) adalah karya seni yang harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Bukan menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya, misalnya suasana suram atau gembira dan lembut atau kasar, melainkan sesuatu yang intensif ataupun sungguh-sungguh.<sup>71</sup>

---

<sup>71</sup> Monroe. Beardsley dalam Dharsono Sony Kartika dan Ganda Perwira Pengantar Estetika (Bandung: Rekayasa Sain, 2004), 148.

**BAB III**  
**PEMBAHASAN**  
**KAJIAN TENTANG BENTUK VISUAL ELEMEN INTERIOR PADA**  
**KAMAR AZHIMA *RESORT AND CONVENTION***  
**DI BOYOLALI**

**A. *Azhima Resort and Convention.***

**1. Sejarah Hotel**

Hotel ini yang beroperasi mulai pada November 2012, Gambir Anom Hotel nama yang dipakai berubah menjadi *Azhima Resort and Convention*. Hotel ini sempat menarik perhatian publik karena mengawali hadir di dekat bandara. Di awal kemunculannya Gambir Anom Hotel pernah dikelola oleh manajemen hotel Horison. Gambir Anom sempat menjadi pilihan menggelar *meeting* lokal. Tahun 2018 terjadi konflik di internal hotel, nama Gambir Anom jarang terdengar baik dalam hal berpromosi maupun membuat program baru untuk menarik tamu. Terakhir, pada 2014 Gambir Anom pernah membuat promo kamar seharga Rp99.000/malam, hanya untuk kamar tanpa fasilitas pendukung.

Performa hotel yang tampil beda dengan mengangkat konsep vila dan kolam renang pribadi ini pun merosot hingga hanya mencatatkan keuntungan 10% dari total 50 vila dan 105 kamar hotel. Beberapa bagian properti ini juga tampak tak terurus, pada asetnya yang luar biasa. Hotel



ini kini berubah, Di bawah penanganan PT Syuhada Global Services (SGS) yang menggandeng manajemen hotel PT Hotel Broadbiz Indonesia, Gambir Anom diubah menjadi *Azhima Resort and Convention*. PT Hotel Broadbiz Indonesia memang belum dikenal di Solo dan Azhima adalah properti pertama yang ditangani di Soloraya. Kendati demikian, manajemen hotel milik pengusaha Indonesia, Roby Irwanto, ini telah sukses mengelola Biz Hotel di Tangerang. General Manager *Azhima Resort and Convention*, Wishnu Handoko S., mempertahankan konsep *resort* dan *cottage* yang melekat pada hotel tersebut. Selain itu, *Azhima Resort and Convention* juga mengoptimalkan beberapa fasilitas hotel tersebut yang selama ini dibiarkan tak terurus.

PT SGS menilai hotel yang berada di Jl. Embarkasi Haji No. 24, Gagaksipat, Ngemplak, Boyolali, tersebut potensial untuk berkembang asalkan dikelola dengan baik.<sup>72</sup>Salah satu potensinya adalah dari jamaah umrah penerbangan langsung Solo-Jeddah melalui Bandara Adi Soemarmo.Selain itu adanya Tol Solo-Kertosono (Soker) dan rencana pembangunan kereta bandara Adi Soemarmo juga menjadikan hotel ini kian potensial.

PT Hotel Broadbiz Indonesia mengevaluasi karyawan di hotel tersebut.Sebanyak 10 karyawan dari 25 karyawan hotel tersebut

---

<sup>72</sup>*solopos.com* di hotel tersebut, Jumat (7/7/2017).

dipertahankan. Setelah itu, perusahaan itu menambah 10 karyawan."Target kami nanti ada 50 karyawan. Penambahan karyawan akan dilakukan secara bertahap. Terdapat 50 vila dengan 105 kamar di hotel tersebut yang terbagi dalam tiga zona. Zona pertama mengusung arsitektur era kolonial, zona kedua berarsitektur Tiongkok, dan zona ketiga menghadirkan arsitektur Jawa.

## **2. Pengertian *Azhima Resort and Convention*.**

*Azhima Resort and Convention*. Solo adalah hotel bintang 3 dengan konsep vila yang menyediakan tempat menginap dengan kenyamanan dan kondisi lingkungan yang menenangkan sangat elegan untuk pilihan bermalam. *Azhima Resort and Convention* terletak di Jl. Embakasi Haji No. 24, Solo Surakarta Ngemplak Jawa Tengah. Fasilitas yang disediakan oleh pihak hotel antara lain, Kolam Renang Outdoor, Taman, Teras, Lapangan Golf (dalam jarak 3 km), Penyewaan Sepeda, Restoran, Layanan Penyewaan Mobil, Layanan Antar-Jemput (berlaku biaya tambahan, Bagian Penerima Tamu 24 Jam, Meja Layanan Wisata, Penitipan Bagasi, Layanan Pramutamu, Binatu, Dry Cleaning, Fasilitas Rapat/Perjamuan, dan Kamar Bebas-Rokok. Terdapat 105 kamar dengan *Single bed* 47, *Double bed*: 0, dan *Twin bed* 58. Ruangan lain yang ada adalah Lobi, Kasir, Conference, Penitipan Barang, Ruang Makan, Dapur, Ruang Duduk, Pantry, Pool Bar.

Setiap kamar pada *Azhima Resort and Convention* memiliki tema yang berbeda-beda, kamar pada *Azhima Resort and Convention* terdapat 3 tema yang berbeda antara lain Jawa, Pecinan dan Kolonial dengan jumlah total 105 buah kamar.<sup>73</sup> Tema Jawa atau Jawa klasik pada desain interior kamar *Azhima Resort and Convention*. menekankan pada peletakan dan model furniture yang memiliki filosofi dalam budaya Jawa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pecinan adalah tempat permukiman orang cina. Tema Pecinan ini menekankan pada arsitektur seperti *moon gate*, furniture, dan suasana kamar yang di dominasi oleh interior Cina. Sedangkan yang di maksud Kolonial adalah tema yang menggunakan konsep khas arsitektur Belanda. Spesifikasi penamaan masing-masing kamar di *Azhima Resort and Convention*. antara lain *Colonial Garden Deluxe Room*, *Java Garden Deluxe Room*, Dan *Pecinan Garden Room*.

### **3. Kondisi Fisik Bangunan *Azhima Resort and Convention*.**

Bangunan *Azhima Resort and Convention* memiliki 3 zona dengan tema berbeda beda. Zona pertama mengusung arsitektur era kolonial, zona kedua berarsitektur Tiongkok, dan zona ketiga menghadirkan arsitektur Jawa. Objek garap yang menjadi sasaran penelitian antara lain pendopo, gedung pertemuan dan kamar pada bangunan *Azhima Resort and Convention*. Bentuk bangunan pada restoran sebagai bangunan

---

<sup>73</sup>wawancara, 11 Januari 2019

utama pada hotel ini adalah pendopo. Struktur pendopo kebanyakan dimiliki oleh rumah besar atau keraton, dan masjid-masjid berarsitektur asli Nusantara. Letak pendopo biasanya berada di depan *ndalem*. *Ndalem* sendiri memiliki arti bangunan utama tempat tinggal penghuni rumah. Pendopo biasanya berbentuk bangunan tanpa dinding dengan tiang atau pilar yang banyak dan bangunan yang luas tanpa sekat.



Gambar 39. Restoran Azhima Resort and Convention  
(Sumber: Doc. Pribadi. 2019)

Gedung pertemuan ini merupakan gedung yang terdiri dari 3 ruang pertemuan. Masing-masing ruang memiliki kapasitas yang berbeda beda. Gedung ini merupakan gedung pertemuan yang terletak di bagian depan dari hotel. Di dalam gedung ini terdapat *furniture* yang ditata sesuai kebutuhan. Gedung dengan tema colonial, sedangkan ruang-ruang yang ada didalamnya merupakan ruangan dengan bentuk geometri sederhana dengan dominasi dinding dan langit langit yang kokoh.





Gambar 40. Gedung Pertemuan Azhima *Resort and Convention*

(Sumber: Doc. Pribadi.2019)

Kamar pada *Azhima Resort and Convention* memiliki 3 zona antara lain Zona pertama mengusung arsitektur era kolonial, zona kedua berarsitektur Tiongkok, dan zona ketiga menghadirkan arsitektur Jawa. Ketiga tema yang diangkat oleh resort diterapkan pada masing masing kamar. Setiap blok pada kamar yang ada dibuat dengan tema tema yang berbeda. Zona pertama blok bagian depan bertemakan mengusung arsitektur era colonial.





Gambar 41. Blok kamar dengan tema colonial  
*Azhima Resort and Convention*  
(Sumber: Doc. Pribadi.2019)

Gambaran kolonial ditunjukkan pada bagian depan masing masing kamar. Era kolonial ditonjolkan dengan bentuk bangunan dengan pemilihan warna dan material pembentuk menunjukan era kolonial.



Gambar 42. Blok kamar dengan tema Tiongkok  
*Azhima Resort and Convention*  
(Sumber: Doc. Pribadi.2019)

Zona kedua berarsitektur Tiongkok, blok ini semua kamar dibuat dengan tema yang sama gambaran tiongkok ditunjukkan pada tiang tiang

bagian depan teras. Sama halnya dengan blok tema kolonial, pada tiongkok penerapan penerapannya sama.



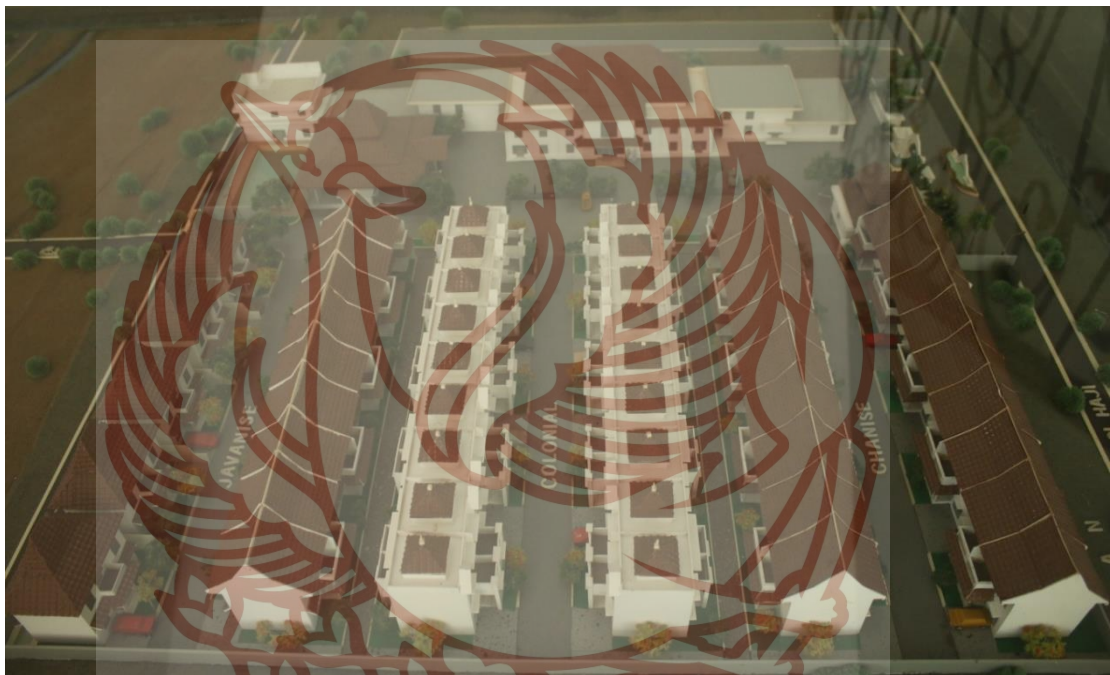
Gambar 43. Blok Kamar Dengan Tema Jawa  
*Azhima Resort and Convention*  
(Sumber: Doc. Pribadi.2019)

Zona ketiga berarsitektur Jawa, blok ini semua kamar dibuat dengan tema Jawa. Tema digambarkan dengan ornament ornament pada elemen pembentuk ruang seperti lantai dan calling. Tiang bagian depan diperkuat dengan bentukan menyerupai candi.

#### **4. Funsu dan Desain bangunan *Azhima Resort and Convention*.**

Pembuatan bangunan hotel dari awal bertujuan sebagai penginapan yang memberikan fasilitas lengkap. Dari kepemilikan awal hingga berpindah kepemilikan *Azhima Resort and Convention*

memiliki fungsi yang sama. Perubahan yang terjadi tidak berpengaruh pada pengangkatan 3 tema dalam pembuatan hotel. Perubahan yang signifikan hanya terjadi pada nama. Desain baik interior ataupun eksterior tidak mengalami perubahan yang signifikan. Mempertahankan tema menjadi daya tarik dari hotel itu sendiri.



Gambar 44. LAYOUT *Azhima Resort and Convention*  
(Sumber: Doc. Pribadi. 2019)

Bagian depan dilengkapi dengan bangunan untuk resepsionis dan selanjutnya di ikuti bangunan gedung pertemuan. Bagian paling belakang adalah restoran berbentuk pendopo. Area kamar masing – masing memiliki zona dengan tema yang berbeda. Masjid dengan gaya Jawa menjadi pelengkap dalam pembangunan hotel ini. Fasilitas kolam renang pada bagian belakang restoran menambah nilai plus pada hotel ini.

## **B. Tinjauan Estetika pada Bentuk Visual Elemen Interior pada Azhima**

### ***Resort and Convention Di Boyolali.***

Dalam Perancangan Arsitektur Ishar (1992) menyebutkan ada 3 faktor utama yang menjadi pertimbangan dalam perancangan arsitektur yaitu, fungsi, struktur dan estetika. Fungsi bangunan adalah cara bangunan dapat melayani pemakaiannya dalam suatu kegiatan yang mengandung proses. Bila di anggap sebagai alat, bangunan dapat bekerja, beroperasi, atau melayani manusia. Dalam fungsi terdapat pula tujuan, proses kegiatan, juga hubungan dengan bagian – bagiannya. Bangunan berfungsi baik jika semua unsur diatur dengan baik sehingga tidak terjadi hambatan operasional, Struktur adalah susunan yang diatur mengikuti suatu cara tertentu.

Dalam arsitektur struktur berarti bagian pokok bangunan yang tersusun menjadi kekokohan bangunan yang menentukan, Estetika dalam arsitektur adalah nilai yang menyenangkan mata dan pikiran yang berupa nilai mata dan pikiran yang berupa nilai bentuk dan ekspresi. Keindahan bentuk bersifat nyata, fisik, dapat di ukur atau di hitung, sedangkan keindahan ekspresi bersifat abstrak. Keindahan bentuk memiliki dasar tertentu, yang disebut prinsip estetika seperti keterpaduan, keseimbangan, proporsi, dan skala. Keindahan ekspresi timbul dari pengalaman dan dalam arsitektur, pengalaman yang di maksud adalah pengalaman melihat atau mengamati. Oleh karena yang dapat dilihat adalah bentuk, maka dalam arsitektur media untuk mendapatkan keindahan ekspresi adalah bentuk arsitektur. Unsur rupa dan prinsip estetika yang tepat akan mendukung citra yang di harapkan muncul.



Pengetahuan tentang karakter unsur – unsur rupa dan penerapan prinsip estetika akan sangat bermanfaat untuk memnuhi tujuan citra tersebut. Bentuk ini adalah uraian tentang karakter unsur –unsur rupa seperti garis, bentuk, motif, tekstur, warna, juga prinsip – prinsip estetika seperti komposisi, keterpaduan, keselarasan, keseimbangan, proporsi, skala, irama, dan titik berat / penekanan. Unsur – unsur rupa meliputi garis, bentuk dasar, baan, motif, tekstur, dan warna. Keselarasan di ciptakan oleh semua unsur dan prinsip estetika.

Untuk mencapai keselarasan kita memanfaatkan unsur – unsur yang menunjang tema desain. Pemanfaatan unsur – unsur yang bervariasi dibutuhkan agar desain tidak monoton. Keterpaduan berarti tersusunya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi. Dalam karya arsitektur harus ada keterpaduan dalam denah, tampak , dan potongan. Denah – bentuk – volume ruangan interiornya dan komposisi eksteriornya harus di atur sedemikian hingga membentuk suatu keseluruhan yang harmonis.

Pembatasan pembatasan pada analisa tinjauan estetika pada interior bentuk visual elemen interior pada kamar Azhima *Resort and Convention* ini dilakukan untuk membatasi ruang garap penelitian. Pembahasan yang akan dilakukan hanya 3 ruang, restoran, gedung pertemuan dan kamar hotel yang terbagi menjadi 3 tema diantaranya :*Colonial Garden Deluxe Room, Java Garden Deluxe Room, Dan Pecinan Garden Room*. Mengingat jumlah kamar banyak dengan interior yang sama. Dibedakan menjadi 3 tema tersebut.



## 1. Resoran



Gambar 45. Pendopo restoran Azhima *Resort and Convention*  
(Sumber: Doc. Pribadi.2019)

Restoran pada hotel ini berbentuk pendopo Jawa dengan elemen pembentuk utama adalah kayu jati. Restoran dengan tema Jawa dibangun dengan konsep pendopo utuh. Pendopo terletak tepat di depan pintu masuk. Pendopo menjadi pemandangan pertama ketika masuk kedalam lingkungan hotel. Ukuran pendopo sebagai restoran kurang lebih 20 meter x 15 meter. Restoran tidak berdinding. Kebutuhan utama restoran sebagai tempat makan dilengkapi dengan furniture pendukung seperti kursi dan meja.



Gambar 46. Ukiran pada soko restoran  
*Azhima Resort and Convention*  
(Sumber: Doc. Pribadi.2019)

a. Lantai



Gambar 47. Lantai Pada Restoran *Azhima Resort and Convention*  
(Sumber: Doc. Pribadi.2019)

Interior pada lantai pendopo terbentuk dari bahan penutup lantai dari marmer dengan ukuran 50 cm x 50 cm dan berwarna coklat muda. Dipadu dengan motif dibagian tengah. Motif bunga bagian dibuat tepat dibagian tengah pendopo. Penyusunan lantai berbentuk geometri memberikan efek luas. Pemilihan warna coklat muda menambah kesan Jawa yang di padukan dengan pendopo itu sendiri. Pola selain berada pada lantai utama juga di ikuti dengan

anak tangga yang mengelilingi lantai pendopo. Penyusunan lantai pada anak tangga dibuat sejajar dengan lantai utama. Selain susunan yang memberikan efek luas.

Pemilihan warna coklat muda memberikan efek luas tanpa di beri garis atau tepian warna lain. Hal tersebut menggambarkan lantai tidak terbatas. Keramik dengan motif marmer yang dipilih bertekstur halus namun tidak licin. Tekstur yang dipilih menggambarkan ruangan restoran terkesan elegan dan bersih. Mozaik pada bagian tengah dengan motif bunga memiliki tekstur yang sama dengan bagian lainnya, hanya perbedaan warna hitam pada bagian tengah.

#### b. Dinding

Dinding pada pendopo ini, tidak ada dinding permanen. Pembatas bagian luar dari pendopo ini adalah pagar dan tiang dalam bahasa Jawa disebut *soko*. Soko berukuran 60 meter x 60 meter bagian bawah yang disebut lumping dan bagian tiang 50 centimeter x 50 centimeter dengan bahan utama kayu jati. Warna tiang soko coklat dengan motif jati alami. Finishing dari tiang adalah plitur yang memberikan kesan alami pada pendopo. Selain tiang soko bagian sekitar pendopo restoran ditutup dengan pagar kayu yang dibuat mengelilingi pendopo. Bahan kayu memberikan rasa nyaman alami dan sejuk. Perpaduan dengan lantai dan soko yang berwarna coklat menambah kesan segar, cerah dan hangat.

Pendopo bertemakan Jawa dengan bangunan yang megah dan agung. Bagian yang terbuka membuat pendopo tampak semakin luas dari luar. Perpaduan warna memberikan keindahan Jawa yang tergambarkan dengan baik. Gambaran Jawa di perkuat dengan ukiran dan motif motif yang ada dibagian soko dan sekitaran dinding.

Riang tiang yang menjadi pilar penyangga atap terdapat 22 tiang kayu atau soko yang terpengaruh sebagai penyangga atap. Setiap tiang memiliki ukiran pada sisi masing masing dan yang di bentuk dari kayu soko atau tiang penyangga. Ke 22 tiang tersebut dibaut dengan ukuran yang sama kecuali pada tinggi rendahnya tiang. Seluruh pendopo tidak ada pembatas ruang. Bagian samping yang difungsikan sebagai kasir dan dapur dibatasi oleh pintu dengan arsitektur Jawa. Pintu yang menajdi pembatas berwarna coklat dan ornament Jawa lengkap dengan pintu rumah Jawa.



Gambar 48. Restoran Azhima Resort and Convention  
(Sumber: Doc. Pribadi.2019)



Restoran ini memiliki 2 pintu utama di bagian depan dan belakang dan memiliki satu pintu menuju ruang servis dan dapur restoran. Pintu yang ada hanya pembatas dan berupa tangga menuju restoran. Seperti pendopo pada umumnya, pintu hanya sebagai batas keluar masuk. Tidak ada elemen pembentuk ruang lainnya seperti jendela dan ventilasi. Semua komponen elemen pembentuk ruang berwarna coklat memberikan kesan alami. Termasuk pada bagian pintu. Pintu yang menghubungkan bagian depan halaman dan bagian belakang dengan kolam renang yang berada tepat di belakang pendopo.

Bagian teras pendopo berlantai paving tanpa finishing. Paving disusun secara tegak lurus seirama dengan lantai kramik pada pendopo. Bahan paving dari semen memberikan warna abu – abu pada teras dan pembatas paving memberikan motif lain berupa garis sejajar pada bagian – bagian tepi paving. Kesan sejuk dan segar tergambar dan terdukung oleh adanya tanaman tanaman yang di padu padankan dengan paving blok.



c. Langit – Langit



Gambar 49. Atap Restoran Azhima *Resort and Convention*  
(Sumber: Doc. Pribadi.2019)

Bangunan restoran secara keseluruhan berbentuk pendopo. Pendopo adalah salah satu komponen dari Joglo. Joglo dalam pemahaman Jawa merupakan cerminan sikap, wawasan serta tingkat ekonomi, sosio-kultural masyarakatnya. Bentuk dari rumah Joglo dapat dengan mudah dikenali dari bentuk atapnya yang menyerupai *gunungan* dengan mala yang sangat pendek, secara lebih jauh juga disertai dengan lambang *tumpang sari*. Pendopo merupakan bagian dari bangunan joglo yang paling menonjol dan dapat dikenali karena bentuknya sebagai salah satu identitas rumah tradisional Jawa. Pendopo berfungsi sebagai tempat untuk menerima tamu dan

mengadakan pertemuan lainnya. Ruangan ini memiliki struktur atap yang elegan.<sup>74</sup>

Atap merupakan salah satu selubung bangunan (*building envelope*) yang secara langsung berhubungan dengan lingkungan fisik di luar sekitar bangunan, yang berperan sebagai sarana pelindung dari panas radiasi matahari, hujan, dan pergerakan angin kencang (Mangunwijaya, 1998). Bangunan tradisional Jawa memiliki bentuk atap yang paling banyak dibandingkan bentuk atap bangunan tradisional lain di Indonesia. Bagian bagian dari atap ada atap luar dan dalam. Bagian dalam biasa di sebut dengan langit – langit.

Langit – langit yang terdapat pada restoran ini di pasang dengan struktur rangka yang diperlihatkan. Dilapisi bawah genting di lindungi dan dilapisi dengan kayu. Irama visual terdapat pada plafon berbahan kayu yang menggunakan bentuk garis-garis yang berulang secara teratur sehingga membentuk patra. Harmoni pada ruang terlihat dengan minimnya repetisi dengan variasi yang ada pada ruang. Harmoni berkaitan dengan kesatuan dan variasi (*unity and variety*). Kesatuan dan variasi saling berkaitan. Untuk mencapai keharmonisan ruang kesatuan dan variasi tidak dapat dipisahkan.

---

<sup>74</sup>Ronald, A., Santosa, M., and Saragih, S., (1988). "JOGLO BUILDING a study of construction, proportion & structure of royal house in Yogyakarta". *Departement of architecture engineering faculty - UGM*. ( hal 18)

Garis garis lurus dipadukan dengan motif kayu jati pada bagian sisi dalam yang di pasang pada langit – langit. Papan kayu dibuat rata dengan kemiringan menyesuaikan langit langit yang ada. Memberikan kesan simetris dan luas.

Bagian tengah langit – langit dibuat seperti pendopo pada umumnya. Atap pendopo merupakan atap joglo. Atap joglo adalah bentuk atap yang paling khas dan paling rumit. Atap joglo dikaitkan dengan tempat tinggal bangsawan (keraton, kediaman resmi, bangunan pemerintah, dan rumah bangsawan Jawa atau nigrat). Saat ini pemiliknya tidak lagi terbatas pada keluarga bangsawan, tetapi siapa saja yang memiliki cukup dana untuk membangunnya. Sebab, untuk membangun rumah *joglo* dibutuhkan bahan bangunan yang lebih banyak dan lebih mahal.

Atap *joglo* memiliki beberapa ciri khas yang membedakannya dari 2 jenis atap sebelumnya. Atap utama lebih curam, sementara bubungan atap tidak sepanjang rumah limasan. Di empat tiang utama yang mendukung atap di atasnya terdapat susunan khas berupa tiang-tiang berlapis yang diartikan sebagai *tumpang sari*. Atap pendopo menghasilkan suhu udara di dalam ruangan lebih rendah dibanding jenis atap Jawa Tengah yang lainnya, sehingga dapat dikatakan atap Joglo dapat mengoptimalkan kenyamanan termal untuk ruangan yang dinaunginya.

## 2. Gedung Pertemuan



Gambar 50. Gedung Pertemuan Azhima *Resort and Convention*  
(Sumber: Doc. Pribadi.2019)

Kebutuhan akan bangunan gedung untuk berbagai aktifitas semakin meningkat dari waktu ke waktu. Hal ini merupakan salah satu indikator bahwa roda perekonomian berputar sejalan dengan meningkatnya berbagai aktifitas manusia dalam melaksanakan transaksi bisnis. Dari tahun ke tahun selalu bermunculan bangunan fasilitas yang baru dengan berbagai ragam, bentuk dan ukurannya, dimana estetika dan kelengkapan fasilitas bangunannya merupakan representasi dari aktifitas orang yang menghuninya. Gaya dari sebuah bangunan merepresentasikan karakteristik dari peruntukan bangunan tersebut,



misalnya saja bangunan yang akan difungsikan untuk aktifitas perbankan akan berbeda dengan bangunan yang dirancang untuk gedung pertemuan. Seolah-olah kenampakan bangunan dari gaya, material yang digunakan, bentuk massa bangunan sudah mempunyai ciri tersendiri, yang tentunya juga tergantung pada skala waktu kapan bangunan tersebut dirancang dan dibangun.

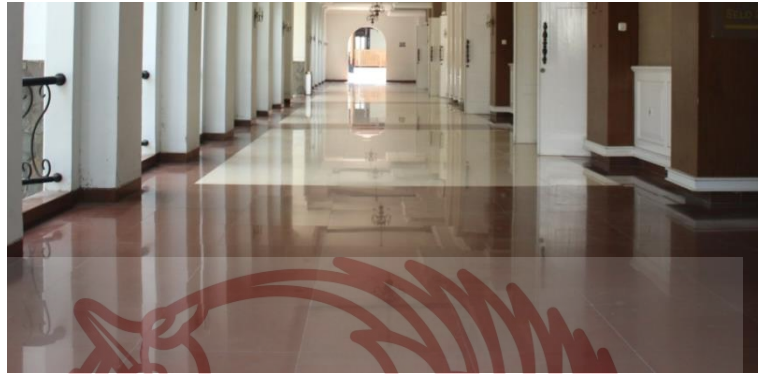
Dalam Salah satu teori Arsitektur, *Marcus Pollio Vitruvius* dalam bukunya “*DeArchitectura*” mengungkapkan bangunan yang baik harus memenuhi kriteria keindahan/*Venustas*, Kekuatan/*Firmitas* dan Kegunaan/*Utilitas*. Keindahan dapat tercapai dalam tangkapan visual. Gedung pertemuan merupakan salah satu bangunan publik yang dipergunakan dalam waktu yang bersamaan secara tak tentu oleh satu atau beberapa kelompok orang yang berbeda-beda. Dalam memfasilitasi sebuah kegiatan didalam gedung pertemuan dibutuhkan ruangan yang nyaman dan menarik, terutama pada elemen pembentuk ruang buatan yang memenuhi standart kualitas dan kuantitas untuk mencapai kenyamanan visual bagi pengguna ruangan.

a. Lantai

Area pintu masuk pada Gedung pertemuan utama secara fungsional merupakan area untuk menyambut tamu. Tamu yang masuk akan diarahkan oleh karyawan untuk duduk di meja yang sudah disediakan. Area masuk pada gedung pertemuan, pada bagian teras kosong tidak diberikan furniture apapun. Masuk kedalam



ruangan akan di lihat susunan meja yang dibuat sesuai keperluan acara.



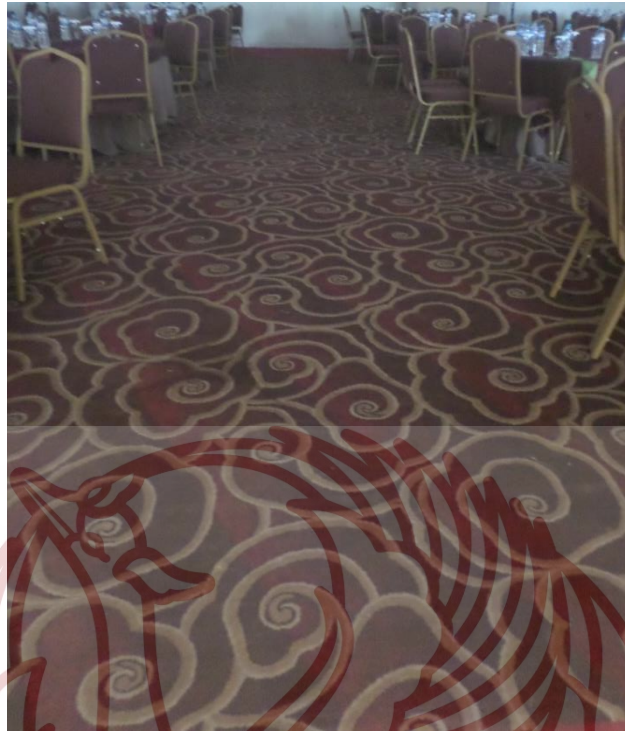
Gambar 51. Lantai loby Gedung Pertemuan Azhima *Resort and Convention*  
(Sumber: Doc. Pribadi.2019)

Estetika gedung pertemuan pada Azhima *Resort and Convention* lantai pada teras gedung pertemuan terbentuk dari bahan penutup lantai dari marmer dengan ukuran 50 cm x 50 cm dan berwarna merah tua. Dipadu dengan warna coklat muda dengan bentuk persegi pada bagian tengahnya. Pembagian warna merah tua yang mengelilingi area teras. Pada bagian tengah persegi dibatasi oleh lantai berwarna tua. Pembuatan pola menunjukkan masing masing pintu masuk pada area utama gedung pertemua. Penyusunan lantai berbentuk geometri memberikan efek luas. Dalam lantai, warna merah digunakan sebagai aksen. Warna terang digunakan sebagai aksen untuk mencerahkan ruangan, tetapi tidak sebagai warna utama sebuah ruangan.

Warna merah identik dengan warna berani, semangat, agresif, penuh gairah, dan menarik perhatian. Warna primer ini bersifat

menaklukkan, ekspansif(meluas), dominan (berkuasa), aktif dan vital (hidup). Secara positif, warna merah mengandung arti cinta, gairah, berani, kuat, agresif, merdeka, kebebasan, dan hangat. Negatifnya, warna merah ini punya arti bahaya, perang, darah, anarki, dan tekanan. Penempatan warna merah yang di padu dengan warna coklat muda yang memiliki efek Warna coklat melambangkan stabilitas dan sering dihubungkan dengan hal-ha berbau kejantanan atau maskulin.

Warna coklat muda sering dihubungkan dengan musim kering yang memberikan efek cerah dipadukan dengan merah tua sangat cocok dan melengkapi. Pola geometri warna coklat muda memberikan efek semakin luas yang dibatasi merah tua. Penyusunan lantai pada anak tangga dibuat sejajar dengan lantai utama. Marmer memberikan kesan elegan pada teras.

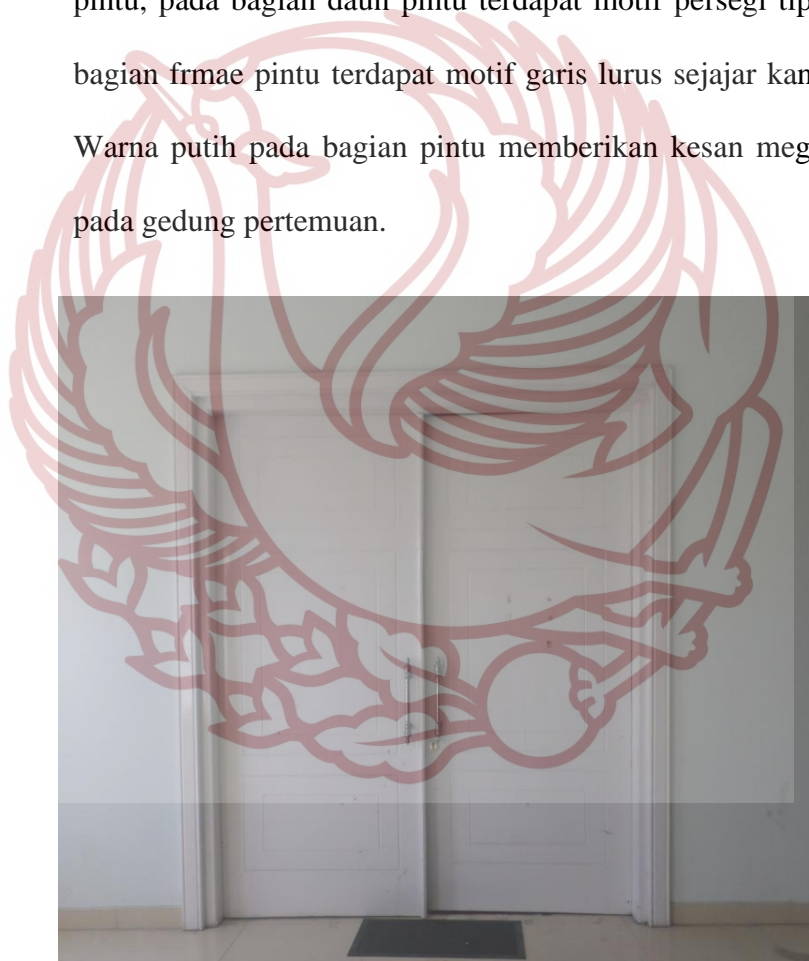


Gambar 52. Lantai Gedung Pertemuan Azhima *Resort and Convention*  
(Sumber: Doc. Pribadi.2019)

Ruang utama pada gedung pertemuan berlantai karpet dengan motif mega mendung. Perpaduan warna merah tua dengan coklat tua dan bermotif mega mendung berwarna coklat. Melambangkan pembawa hujan yang dinanti-nantikan sebagai pembawa kesuburan dan pemberi kehidupan. Warna biru muda menjadi ciri motif mega mendung yang melambangkan semakin cerah nya kehidupan. Pada lantai ruang pertemuan ini mega mendung berwarna gelap perpaduan dari merah tua, coklat tua dan coklat muda. Kesan yang dihasilkan dari lantai tersebut tradisional Jawa. Pemilihan warna memberikan kesan alami yang didominasi dengan warna coklat.

b. Dinding

Pintu masuk utama pada gedung pertemuan dengan elemen-elemen yang ada di dalamnya. Elemen pembentuk ruang dinding yang ada pada gedung pertemuan. Bagian depan pintu berwarna putih dengan bentuk pintu kupu tarung. Warna putih pada semua pintu, pada bagian daun pintu terdapat motif persegi tipis dan pada bagian frame pintu terdapat motif garis lurus sejajar kanan dan kiri. Warna putih pada bagian pintu memberikan kesan megah dan luas pada gedung pertemuan.



Gambar 53. Dinding Gedung Pertemuan Azhima *Resort and Convention*  
(Sumber: Doc. Pribadi.2019)

Dipadukan dengan dinding berwarna biru muda menambah efek luas pada sudut pintu masuk utama. Berbeda dengan bagian samping. Pintu dengan ukuran dan motif yang sama dikelilingi

dinding dengan warna yang berbeda. Warna coklat pada tiang di samping pintu. Masing-masing pintu dibatasi dengan tiang. Hiasan ornament di letakan pada bagian leher atau transisi sehingga terlihat anggun dan monumental, bidang leher dan kepala di modifikasi sedemikian rupa pada bagian - bagian tertentu di beri motif kayu dan pada bagian atas diberi list berwarna putih. Menjadi pembatas antara tiang dengan langit langit. Ornamen dekoratif berupa lampu dipasang pada setiap tiang, ornament dengan nuansa jawa dipadukan dengan motif kayu pada tiang menjadi serasi dan selaras.

Dinding antara tiang satu dengan yang lainnya berbentuk bingkai - bingkai jendela mengacu pada bentuk geometris segi empat, kayu putih pada bagian bawah sebagai elemen pengisi bingkai jendela seperti almari pada bangunan Belanda. Bagian atas berwarna coklat dengan motif menyeluruh sama. Pilihan motif Bunga soft tidak terlalu menonjol namun melengkapi warna yang ada.



Gambar 54. Dinding Lobby Gedung Pertemuan Azhima *Resort and Convention*  
(Sumber: Doc. Pribadi.2019)



Pada bagian luar dinding menjadi gambaran pencampuran antara beberapa tema yang ada. Tema colonial pada bentuk bangunan dan tema jawa digambarkan dengan pemilihan material dan warna yang digunakan. Motif kayu warna coklat memberikan kesan sejuk dan dilengkapi dengan bangunan yang tinggi menjadikan teras gedung pertemuan terkesan luas dan sejuk.



Gambar 55. Dinding Gedung Pertemuan Azhima *Resort and Convention*  
(Sumber: Doc. Pribadi.2019)

Dinding bagian dalam gedung pertemuan berbeda dengan bagian luar. Pada bagian dalam gedung warna coklat lebih dominan. Tiang pada dinding berwarna coklat tua dengan motif kayu, pada bagian tengah tiang berwarna coklat muda dengan motif garis. Untuk bagian dinding utama dilapisi dengan ornamen berwarna emas dan diberi list putih seperti jendela. Kesan elegan dan mewah tergambar pada gedung ini. Dipadukan dengan lantai bermotif mega mendung menjadi semakin terkesan mewah. Tema jawa digambarkan dengan

elemen pembentuk ruang utama seperti dinding dan lantai. Untuk elemen pembentuk ruang seperti jendela dan pintu kesan colonial lebih ditonjolkan.

c. Langit – langit



Gambar 56. Atap Lobby Gedung Pertemuan  
*Azhima Resort and Convention*  
(Sumber: Doc. Pribadi.2019)

Atap pada gedung pertemuan dibuat dengan warna-warna netral adalah warna yang tepat diaplikasikan untuk dinding ruang meeting. Warna netral mampu memberikan fokus kepada peserta. Pilihlah warna-warna yang mampu membangkitkan mood dan semangat untuk berpikir. Warna terang yang memberi kesan luas.

Langit – langit yang terdapat pada gedung pertemuan ini di pasang dengan struktur rangka yang ditutup dengan plafon gypsum berwarna putih dengan finishing cat. Irama visual terdapat pada plafon berbahan gypsum yang menggunakan bentuk persegi membentuk kotak-kotakan, pembuatan plafon naik turun membuat plafon

terlihat luas dan terlihat indah. Harmoni pada ruang terlihat dengan minimnya repetisi dengan variasi yang ada pada ruang. Harmoni berkaitan dengan kesatuan dan variasi (*unity and variety*). Kesatuan dan variasi saling berkaitan. Untuk mencapai keharmonisan ruang kesatuan dan variasi tidak dapat dipisahkan. Garis lurus membuat balok pada menambah keindahan dan menghilangkan efek menjenuhkan pada teras. Aksesoris lampu hias gantung menjadi dekorasi yang dibuat berirama pada setiap cekungan plafon. Pembuatan plafon dibuat berirama 4 kali di bagian atas. Setiap cekungan diberi lampu dan list pada bagian tepi.



Gambar 57. Atap Gedung Pertemuan  
*Azhima Resort and Convention*  
(Sumber: Doc. Pribadi.2019)

Langit langit bagian dalam gedung pertemuan, Langit – langit yang terdapat pada gedung pertemuan ini di pasang dengan struktur rangka yang ditutup dengan plafon gypsum berwarna putih dengan finishing chat. Bagian dalam plafon berbentuk kotak tabung dengan aksent lampu dalam. Pada sudut sudut plafon diberi aksent lampu berbentuk layang – layang. Dengan list stanlestel. Dipadukan dengan warna putih menambah kesan luas.

Lampu gantung mewah menambah kesan megah pada ruang. Lampu gantung bertemakan jawa membuat plafon bertemakan colonial tergambar sesuai dengan tema perpaduan 3 tema yang ingin digambarkan oleh pihak pemilik hotel. Pemilihan warna memperbaiki mood dan memperluas ruangan. Pelengkap warna coklat pada dinding dan lantai di padu dengan putih menjaidkan ruang gedung pertemuan lebih luas dan indah.

### **3. Kamar Hotel**

Salah satu jenis garapan desain interior adalah industri *hospitality* yaitu jenis usaha yang mengusung pelayanan kepuasan pelanggan. Terdapat tiga kategori utama dalam industri ini yaitu makanan dan minuman, akomodasi serta travel dan wisata . Selain faktor lokasi, tarif, dan pelayanan serta makanan minuman yang disajikan hotel tersebut, unsur penting dalam bisnis perhotelan adalah arsitektur dan desain interior hotel tersebut. Dengan karakter kota Boyolali

berdekatan dengan kota Solo sebagai destinasi wisata kuliner dan belanja, bisnis hotel tumbuh sangat cepat. Untuk dapat bersaing dengan sesama hotel diperlukan karakteristik desain interior hotel yang sangat spesifik dan khas sebagai daya tarik. Dalam hal ini estetika merupakan faktor pembeda.

Kamar pada *Azhima Resort and Convention* di Boyolali telah melakukan pendekatan desain ruang hotel tematik yang menjadi nilai tambah dari bidang desain interior dan ekterior. Hotel ini memiliki karakteristik setiap kamar hotel yang masing-masing memiliki tema yang berbeda. Hal ini yang membuatnya memiliki perbedaan yang kuat apabila dibandingkan dengan kecenderungan umum desain interior dan ekterior berbagai hotel khususnya di Kota Boyolali dan Solo. Tema yang berbeda pada setiap kamar hotel, maka desain interior setiap kamar hotel memiliki perbedaan satu sama lain. Masing-masing tema ditunjukkan dengan bagian ekterior. Sedangkan untuk interior hotel Sesuai standar hotel, setiap kamar dilengkapi fasilitas yang sama tetapi dengan pendekatan tema yang berbeda menghasilkan desain interior yang berbeda. Perbedaan tersebut umumnya di dalam cara bagaimana menciptakan karakter khas suatu kamar yang sesuai tema yang ditentukan pada setiap kamar hotel.

Untuk dapat memiliki nilai tambah di dalam bisnis *hospitality* yang di Surakarta mengalami kemajuan pesat, diperlukan upaya penciptaan identitas atau ciri khas setiap hotel. Menurut Eileen



Watkin, identitas suatu perusahaan dalam berbagai bentuk seperti merek atau *branding* perusahaan diperlukan untuk membuatnya berbeda dengan yang lain, menarik perhatian pelanggan dan menumbuhkan loyalitas dan antusiasme pegawai. Desain interior hotel dalam hal ini juga berperan di dalam pembentukan merek atau citra hotel. Hotel berupa entitas yang berada dalam kawasan tertentu yang secara geografis dan budaya yang berbeda dengan tempat lain. Perbedaan yang menjadi identitas hotel ini juga menjadi penanda perbedaan budaya masyarakat di wilayah tertentu. Dalam bisnis hotel, untuk menarik minat pelanggan, desain interior hotel merupakan salah satu faktor yang menjadi pertimbangan. Estetika sebagai unsur pembeda dalam seni dan desain dapat dikembangkan di dalam desain interior hotel dengan mencari referensi budaya untuk dijadikan identitas hotel.

Kamar tamu (guest-room) yang masing-masing memiliki tema yang berbeda digambarkan dengan ekterior pada masing masing kamar dan dilengkapi dengan desain interior sesuai standar. Selain nomor kamar, setiap kamar diberi nama berdasar tema ekterior. Kamar pertama bertemakan Jawa, Sesuai dengan temanya kamarnya, pada bagian teras kamar berbentuk seperti rumah jawa.



Gambar 58. Kamar Bertemakan Jawa  
*Azhima Resort and Convention*  
(Sumber: Doc. Pribadi.2019)

Penggambaran tema jawa terlihat jelas dari bentuk tiang sangga yang terdapat pada bagian depan teras. Tiang berbentuk seperti candi dipadukan dengan kayu jati dengan finishing cat plitur menambah kesan jawa semakin kental. Pemilihan warna coklat dan abu menunjukkan kesan alami. Pada bagian dinding menyeimbangkan warna coklat dipadu dengan warna putih yang memberikan efek luas. Pemilihan jendela

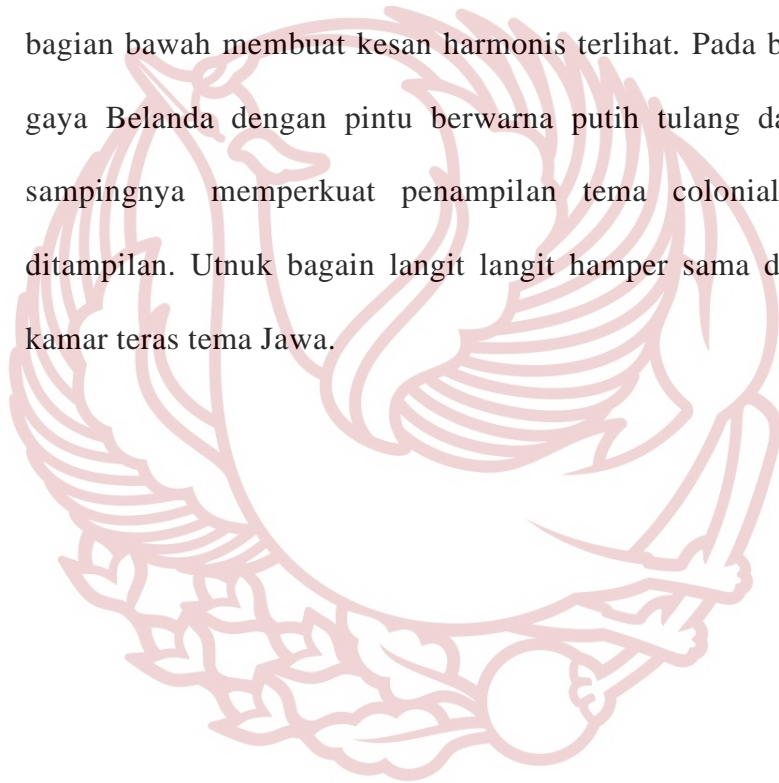
dengan pintu bergaya jawa memperkuat tema yang ingin di tujukan. Langit langit pada teras ini berwarna putih terbuat dari lapisan plafon pada bagian bawah dan berbentuk persegi ditambah dengan aksen lampu gantung. Penguatan gaya jawa ditambah dengan pemilihan lantai berkramik berwarna coklat yang memberikan kesan sejuk dan lembut pada teras kamar hotel dengan tema jawa.



Gambar 59. Kamar Bertemakan Kolonial  
*Azhima Resort and Convention*  
(Sumber: Doc. Pribadi.2019)

Tema kolonial terlihat dari bentuk teras yang kotak seperti bangunan Belanda. Bangunan ini memiliki karekter yang kuat. Karakter itu terwujud dalam langgam yang digunakan yaitu eropa klasi pada masa itu arsitektur eropa lah yang berkembang dengan pesat. Kolom pada bangunan colonial adalah bagian dari dinding yang diperkuat disusun

tegak lurus dari pondasi menerus ke atas. Sederetan kolom pada dasarnya adalah dinding yang memiliki celah terbuka di beberapa tempat. Ciri khas banguann colonial adalah bentuk bentuk persegi. Ditampilkan kolom kolom dengan tiang berbentuk persegi. Dipadukan dengan bagian bawah terlapisi batu sehingga memeperkuat tema colonial. Pemilihan keramik berwarna senada dengan tiang bagian bawah membuat kesan harmonis terlihat. Pada bagian jendela gaya Belanda dengan pintu berwarna putih tulang dan jendela di sampingnya memperkuat penampilan tema colonial yang ingin ditampilkan. Utnuk bagain langit langit hamper sama dengan bagian kamar teras tema Jawa.







Gambar 60. Kamar Bertemakan Pecinan  
*Azhima Resort and Convention*  
 (Sumber: Doc. Pribadi.2019)

Sama dengan kamar kamar tema yang lain penggambaran tema pecinan ditunjukkan dengan tiang pada bagian depan yang digambarkan berbentuk seperti pada tiang bangunan rumah cina. Paduan warna abu dan putih kurang menggambarkan pecinan yang biasa memberikan warna warna cerah seperti merah dan kuning. Perpaduan abu dan putih pada tiang di padukan dengan lantai berlapis kramik ukuran 40x40 dengan warna hijau tua. Dengan bagian langit langit yang tinggi



pemilihan warna hijau tua tidak memberikan efek sempit pada teras. Dinding berwarna putih dengan pintu berukiran cina dengan bahan kayu dan finishing cat plitur. Tema pecinan kurang muncul pada bagian teras kamar.

Mulai dari pemilihan warna dan bentuk yang dipilih hanya memberikan gambaran secara kurang. Pemilihan aksesoris tambahan seperti lapu gantung menambah kesan cina namun tidak terlalu terlihat.



Gambar 61. Ruang Kamar  
*Azhima Resort and Convention*  
(Sumber: Doc. Pribadi.2019)

Semua bagian dalam kamar dari ketiga tema dibuat sesuai standar hotel yang ada. Pada bagian dalam kamar lantai berwarna coklat muda dengan kramik ukuran 60x60 dan dinding menggunakan walpaper

bermotif bunga dengan warna senada dengan keramik yang digunakan pada satu sisi sedangkan sisi lainnya berwarna putih. Kesan luas kamar didapatkan dari pemilihan warna dan langit-langit yang dibuat polos dari plafon gypsum berwarna putih. Furniture yang digunakan sesuai dengan standar hotel. Dari semua kamar yang ada dibuat sama.



## BAB IV

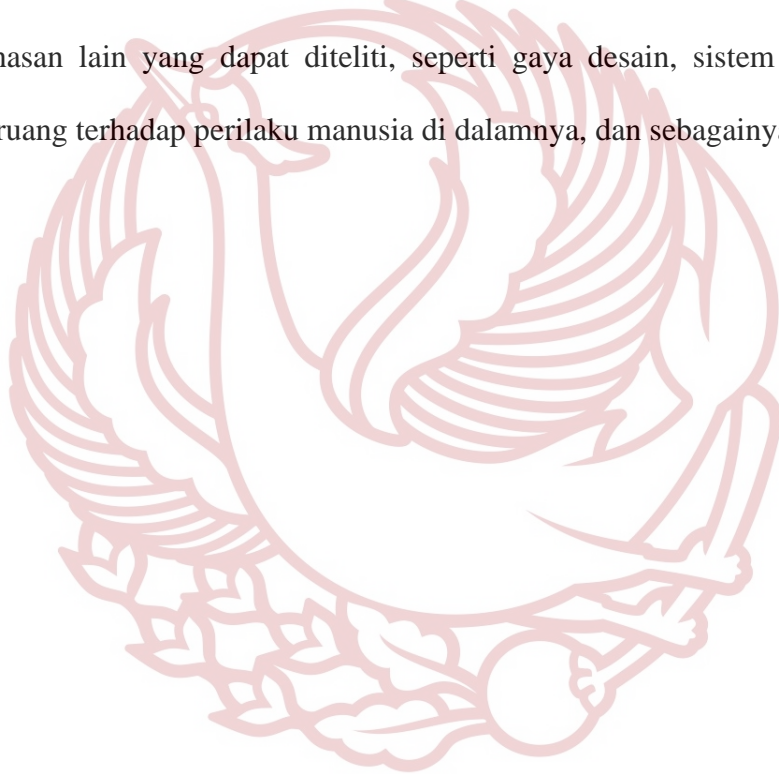
### KESIMPULAN

*Azhima Resort and Convention* Solo adalah hotel bintang 3 dengan konsep vila yang menyediakan tempat menginap dengan kenyamanan dan kondisi lingkungan yang menenangkan sangat elegan untuk pilihan bermalam. Gambir Anom Hotel nama yang dipakai sebelum berubah menjadi *Azhima Resort and Convention*. Kamar pada *Azhima Resort and Convention* memiliki 3 zona antara lain zona pertama mengusung arsitektur era kolonial, zona kedua berarsitektur Tiongkok, dan zona ketiga menghadirkan arsitektur Jawa. Ketiga tema yang diangkat oleh *resort* diterapkan pada masing masing kamar. Gambaran era kolonial ditonjolkan dengan bentuk bangunan, pemilihan warna dan material pembentuk ruang. Zona kedua berarsitektur Tiongkok, zona ini ditunjukan pada tiang tiang bagian depan teras. Zona ketiga berarsitektur Jawa, zona ini digambarkan dengan *ornament-ornament* pada elemen pembentuk ruang seperti lantai dan calling, serta tiang bagian depan diperkuat dengan bentukan menyerupai candi.

Kamar pada *Azhima Resort and Convention* di Boyolali telah melakukan pendekatan desain ruang hotel tematik yang menjadi nilai tambah dari bidang desain interior dan ekterior . Hal ini yang membuatnya memiliki perbedaan yang kuat apabila dibandingkan dengan kecenderungan umum desain interior dan eksterior berbagai hotel khususnya di Kota Boyolali dan Solo. Tema yang berbeda pada setiap kamar hotel, maka desain interior setiap kamar hotel memiliki perbedaan satu sama lain.

## **SARAN**

Penelitian ini bisa digunakan acuan pada penelitian selanjutnya. Pada penelitian ini masih jauh dari kata sempurna karena ruang lingkup penelitian ini hanya mengkaji dari segi elemen interior. Bagi Mahasiswa, semoga penelitian ini dapat memberi acuan untuk melakukan penelitian berikutnya. Obyek penelitian yang dibahas pada penelitian ini hanya mengenai elemen interior saja. Banyak pembahasan lain yang dapat diteliti, seperti gaya desain, sistem pencahayaan, desain ruang terhadap perilaku manusia di dalamnya, dan sebagainya.



## DAFTAR PUSTAKA

Berdasarkan data kepadatan penduduk dari Badan Pusat Statistik ( BPS )

Kabupaten Boyolali Tahun 2013.

Yayuk Sri Perwani, Teori dan Petunjuk Praktek House Keeping Untuk Akademi

Perhotelan Make Up Room, (Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2006), hal. 1

Yayuk Sri Perwani, 2006, hal. 2

wawancara, 11 Januari 2019

J. Pamudji Suptandar, Pamudji Suptandar, Desain Interior, Pengantar Merencana

Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur , Jakarta, 1999, hal 1

Ga. Prasjojo, Home and Interior Decoration, Yogyakarta Indonesia Sejahtera. 2003,

hal 26.

J. Pamudji Suptandar, 1999, hal 11.

A.A.M. Djelantik “Estetika Sebuah Pengantar”, Masyarakat Seni Pertunjukan

Indonesia Bandung 1999, hal 9

Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT

Remaja Rosdakarya, 1990), hal. 3

Monroe. Beardsley dalam Dharsono Sony Kartika dan Ganda Perwira Pengantar

*Estetika* (Bandung: Rekayasa Sain, 2004), 148.

H.B Soetopo, *Metodologi Penelitian Kualitatif (dasar teori dan terapannya*

*adalah penelitian)*, (Surakarta: Sebelas Maret University Press, 2002), 91- 93

J. Pamudji Suptandar, *Disain Interior*, (Jakarta : Djambatan, 1999), hal. 12



J. Pamudji Suptandar, 1999, hal. 9

<https://misasint.blogspot.com/2016/10/pengertian-interior-eksterior-desain.html>, 9  
Juli 2018. 13.39

Francis D.K Ching, *Ilustrasi Desain interior*, (Jakarta : Erlangga, 1996), hal. 46

Dharsono Sony Kartika, *Seni Rupa Modern*, (Bandung : Rekayasa Sains, 2004),  
hal. 40

Dharsono, 2004, hal. 41

Dharsono, 2004, hal. 42-43

Dharsono, 2004, hal. 47-48

adjiman Ebdi Sanyoto, *Nirmana*, (Yogyakarta, Jalasutra : 2009), hal. 11

Dharsono, 2004, hal. 48- 50

Dharsono, 2004, hal. 50- 53

J. Pamudji Suptandar, 1999, hal. 61

Francis D.K Ching, hal. 160

Francis D.K Ching, hal. 201

J. Pamudji Suptandar, 1999, hal. 167

J. Pamudji Suptandar, 1999, hal. 173

J. Pamudji Suptandar, 1999, hal. 173

<http://bloganakpariwisata.blogspot.com/2016/09/pengertian-hotel-dan-jenis-jenis-hotel.html>. 19 Juli 2018. 12 : 31

W.J.S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Balai Pustaka : 1976), hal 362

Arifin Pasaribu, *Hotel Indonesia*, (Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama : 2014), Hal. 1

Endy Marlina , *Panduan perancangan Bangunan Komersial*, (Yogyakarta : Andi Offset, 2008), hal.52-61

*solopos.com* di hotel tersebut, Jumat (7/7/2017).

wawancara, 11 Januari 2019

